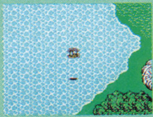
<永久保存版>

RPG

CLASSICS OF ROLEPLAYING GAME

名作RPG復習ガイド

ドラゴンクエスト
ファイナルファンタジー
ゼルダの伝説

ファミコン通信
4月19日号特別付録


ガライの町
ロトの洞窟
雨のほこら
ラダトームの町
ラダトームの城
竜王の城
岩山の洞窟
ドムドーラの町
メルキドの町



DRAGON QUEST

ドラゴンクエスト

STORY

太陽があれば、また闇もある。
それは、逆もまた真である。

過去のアレフガルドは、絶望が支配する国であった。しかし、伝説の勇者ロトが、神より授かった、光の玉を使い闇の魔王を倒し、邪悪な魔物を大地に封印したという。だが、ラルス16世の治世に悪魔の化身竜王が、代々王家の手にあった光の玉を奪い、封印は解かれてしまった。状況は絶望的であった。そのとき、予言者が言った。「やがてこの地に、ロトの血を引く者が現われる。その者こそが竜王を滅ぼすであろう」と……。

そして数年の後、予言通りの若者が現われた。打倒竜王に向け、いま旅立つのだ。

CONTENTS

注：太字はマップ掲載ページです。

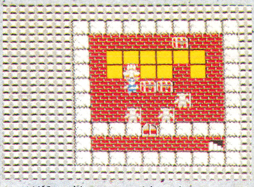
ラダトームの城

物語のすべての始まりはこのラダトームの城にある。ゲーム序盤は重要拠点となる城だ。

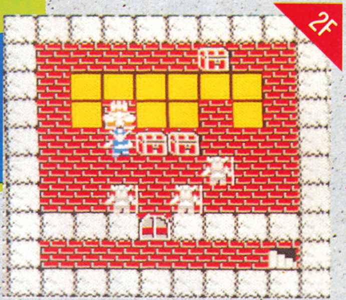


買い物情報

――――



⬆宝箱の中には、役に立つものがいっぱい。全部いただこう。



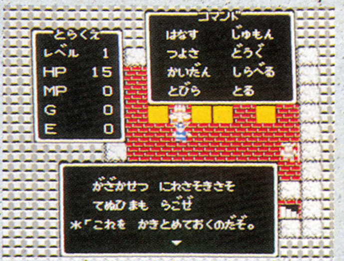
ここがドラクエのふりだしだ 話を聞いたら冒険に出よう！

ここから勇者の冒険が始まるわけだ。まずここでは王様や城にいる人々と話をして情報を得ることが重要だ。人がいたら面倒くさがらずに話をしてみよう。思わぬ情報が聞けるかもしれないぞ。

城の入り口付近にいる老人に話しかけると、画面全体が一瞬光る。これはレベル３以上の勇者のＭＰを回復してくれるありがたい光なのだ。また、王様は勇者の冒険の記録となる、ふっかつのじゅもん（パスワード）を教えてくれる。ゲームを終了するときだけでなく、レベルが上がったときや、イベントをクリアーしたときも必ず聞くようにしたほうがよい。キレイな字でしっかりメモしよう。



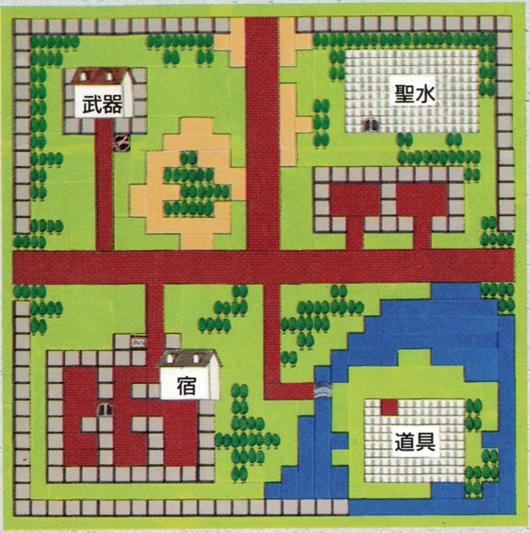
⬅画面がピカピカ光ったような気がするけど、何が起こったんだ？



⬅これが大切なふっかつのじゅもんだ。メモを取っておこうね。

ラダトームの町

勇者が初めて立ち寄る町だ。町では体力の回復や武器や防具などの買い物ができる。





⬆この建物はカギがないと入れない。中は聖水屋さんだ。

冒険を始める前に、準備をしよう。お城で貰ったお金で買えるだけの武器や防具を買い、装備を整えるのだ。モンスターとの戦闘で失った体力は、お金をはらって宿屋に泊まれば回復できる。もうひとつ薬草を使うという手もある。薬草は持ち運びができるけど、宿屋で一泊する料金より高いぞ。遠出をするときは薬草を買って、そうでない時はなるべく宿屋へ足を運ぶように。また、呪いのアイテムもここで外してもらえる。

買い物情報

薬草	(24G)	布の服	(20G)
たいまつ	(8G)	皮の服	(70G)
竜のウロコ	(20G)	皮の盾	(90G)
たけざお	(10G)	聖水	(38G)
こん棒	(60G)	宿代	(6G)
銅の剣	(180G)		

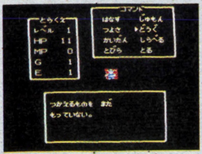
ロトのどうくつ

砂漠の中に見慣れない入り口が登場。この洞窟にある宝箱には、重要なメッセージが……。

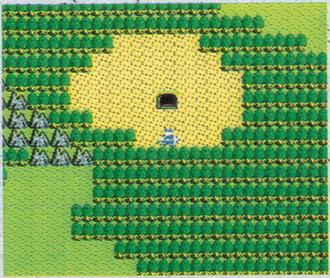
●ダンジョンマップは17ページを参照のこと

強くなったら洞窟に入ろう

勇者の冒険で初めて訪れる洞窟がここだ。洞窟の中は光が入らないので、たいまつを持って入らないと、まっ暗で何も見えないぞ。敵はまったく出ないので、とりあえず洞窟の雰囲気に慣れておこう。B2Fにある石板には、これからのキミの使命が書かれている。



⬅たいまつを持たないと真っ暗だ。

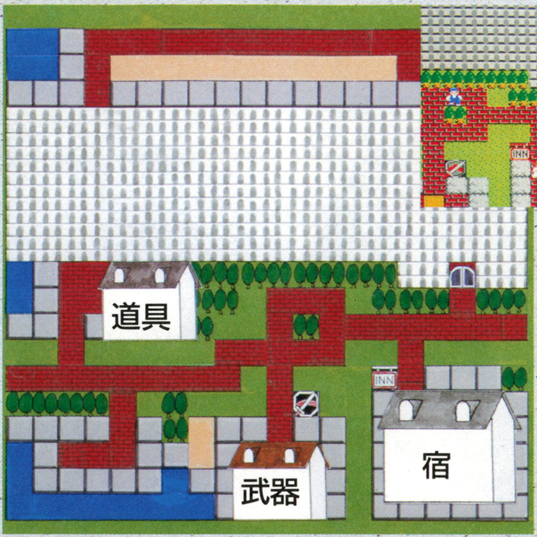


⬆ここがロトの洞窟の入り口。モンスターは出てこないから怖がらずに入ってみよう。



ガライの町

ラダトーム城からちょっと離れた場所にあるこの町。より強力な武器もたくさんある。





⬅何でこの建物にはカギがかかってるのかなー。何かあるのか？　怪しい。

ラダトームの町の人から聞いた海沿いの町というのがこの町だ。宿屋、武器屋、道具屋のほかに、鍵のかかった大きな謎の建物がある。さらに、この町には有名な詩人ガライの墓があるというのだが、その入り口がまったく見あたらない。鍵のかかった謎の建物が怪しいんだけど……。話せる人とは全員話し、調べられる場所はすべて調べて歩こう。この町の武器や防具は高くて強力なものが多い。戦いでゴールドが貯まったら、買い替えるのがいいだろう。

買い物情報

こんぼう	(60G)	鉄の盾	(800G)
銅の剣	(180G)	薬草	(8G)
鉄のおの	(560G)	竜のウロコ	(20G)
皮の服	(70G)	宿代	(25G)
鎖かたびら	(300G)		
鉄のよろい	(1000G)		

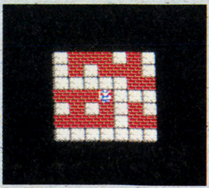


ガライの墓

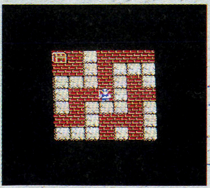
やっと入り口を見つけて入ってみたのはいいが、中が大きなダンジョンだったとは……。

●ダンジョンマップは17ページを参照のこと

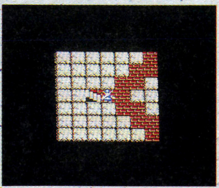
町の下には驚くほどでっかい地下迷宮が広がっている。おまけに非常に複雑ときている。薬草をたんまり持って来たほうがよいぞ。手ごわいモンスターがたくさん住んでいるのでレベルアップしてから攻略しよう。地下3階の宝箱には大切なものが入ってる。



⬅ここは地下1階です。広いですね。迷いそう。



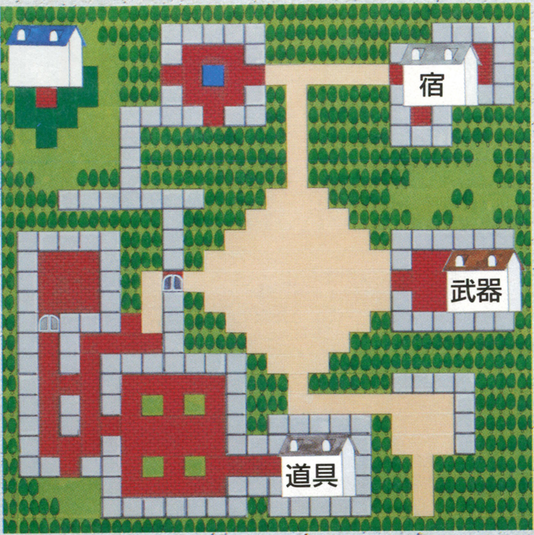
⬅ここが問題の地下3階。よく探索しよう。

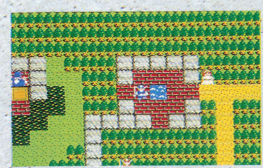


⬅ここは妙に狭い最下層。来ないとダメ。

マイラの村

ラダトームから橋をふたつ渡った先にある、森に囲まれた村。なぜか温泉がある。





⬆ほら、これが温泉だよ。しかし入浴してる人はいないみたい。

買い物情報

銅の剣	(180G)
鉄のおの	(560G)
鉄のよろい	(1000G)
鋼鉄のよろい	(3000G)
皮の盾	(90G)
薬草	(24G)
たいまつ	(8G)
竜のウロコ	(20G)
キメラの翼	(70G)
宿代	(20G)



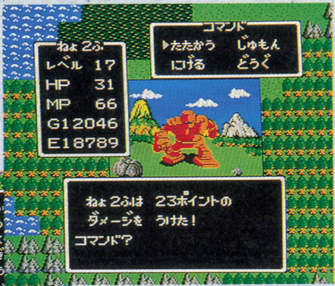
⬅ここがキメラの翼を売っている店だ。

この町には便利なアイテムや攻略ポイントがたくさんある。一瞬のうちに城まで戻ってこられる便利アイテム、キメラの翼が買えるぞ。要チェックだ。この町の道具屋に行くのは面倒なんだけど、キメラの翼はつねにひとつは持ち歩いておきたいアイテム。必ず買っておくこと。気になるのは謎の温泉。何か秘密が隠されているのだろうか？

妖精の笛はどこにあるの？

このゲームでは、重要なアイテムが意外なところで手に入るケースが多い。町の中や、フィールドマップ上に落ちていることもあるのだ。

妖精の笛もそのひとつ。メッセージによるヒントがなければ、見つかりそうにないところにじつは落ちているのだ。でも、人々の話に耳を傾けながら冒険を進めていけば簡単に見つかるハズだ。くれぐれもヒントを聞き漏らさないよう注意！





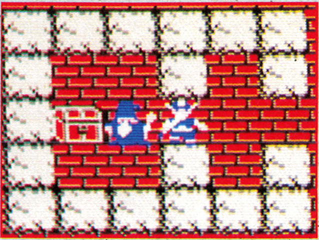
⬆どどめ色のゴールドマン!? 普通に戦ったのでは勝てない。
⬅こっちはゴールドマンかな。こいつが金持ちなんだよな。

雨のほこら

町や村から離れたとても遠い土地、大陸の最北端に位置する。重要なアイテムがある。

◉ダンジョンマップは19ページを参照のこと

何があるのかわからないけれど、とりあえず中に入ってみよう。居るのはひとりの老人だ。その向こうに置いてある宝箱には何が入っているのかなあ？　よーし、老人と話をしてみよう！　ところが老人は何かほかの貴重なアイテムをほしがっている様子。でも、そのアイテムってどこにあるんだろう？

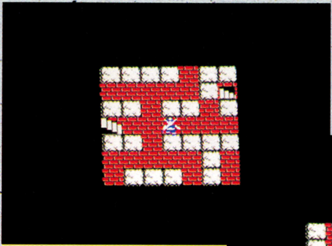


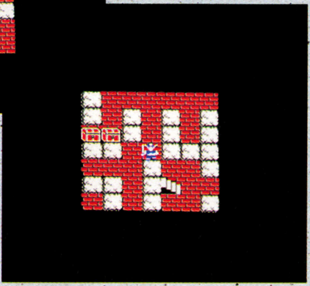
⬅この爺さんが邪魔なの。でも、あるアイテムがあれば……。

岩山の洞窟

今度の洞窟はちょっと手ごわい。宝箱がいっぱいあるけど、強敵もわんさか出るぞ。

◉ダンジョンマップは18ページを参照のこと





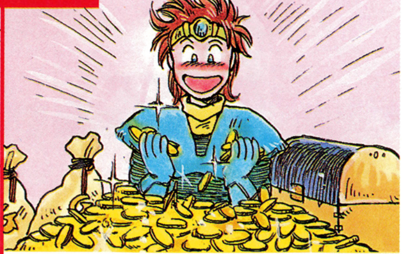
⬆ここはＢ１Ｆ。上のぼり階段は全部で４つ。宝箱がひとつあるぞ。

➡こちらはＢ２Ｆ。上ぼり階段が３つ、宝箱は４つも。うれしいねえ。

宝箱があるだけで何もない　でも、じつは意外な秘密が

このダンジョン内の宝箱には、ゴールドやアイテムがぎっしり入っている。それ以外は別にこれといったイベントや、手に入れるべきアイテムはないのだ。危険だと思ったら無理せず洞窟から出よう。でも、何もないなんて、かえって怪しいと思わない？

CHECK　この技を知っていればラクし



知らない土地やダンジョンに入る前には、少しでもレベルを上げておき、冒険に余裕を持たせたいもの。ここでは、ラクしてお金を儲けて、ついでに経験値も稼げるという、ほとんどインチキみたいな便利な技を教えてしまおう。まずは序盤のポイント、岩山の洞窟。ここの宝箱にはゴールドが入っているの

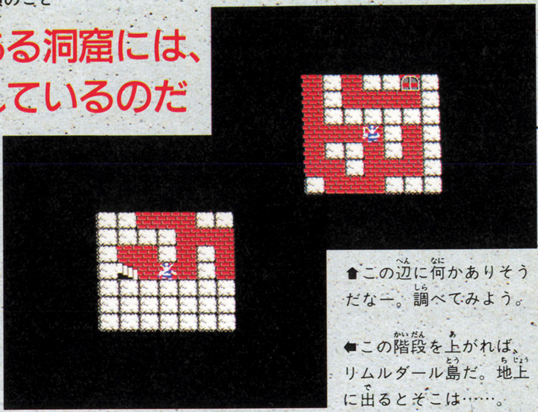
沼地の洞窟

大陸とリムルダールを結ぶ地下道的な役割を持つダンジョンだ。ところがほかにも謎が。

●ダンジョンマップは18ページを参照のこと

長い沼地の先にある洞窟には、大きな謎が隠されているのだ

このダンジョンは南北に長く、地下道のような作りになっている。ダンジョンに入ったら、ずっと南に歩けばすぐ外に出られるのだが、それだけではこのダンジョンをクリアーしたことにはならない。じつはある秘密が隠されているのだ。



⬆この辺に何かありそうだなー。調べてみよう。

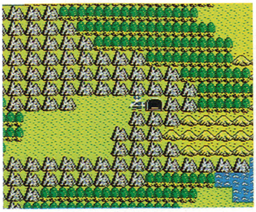
⬅この階段を上がれば、リムルダール島だ。地上に出るとそこは……。



一匹だけ強いモンスターと行方不明のお姫様のはなし

この洞窟は単なる通路ではないと前に説明したが、ではほかに何があるのだろうか？　考察してみよう。洞窟内をくまなく歩いてみると、1カ所だけ、妙にレベルの高いモンスターが出現することに気がつくんじゃないかな？　うーん、どう考えても怪しいことこの上ないよね、これは。調べたくてしょうがないのもわかる。でも、まずはそのモンスターにじゅうぶん勝てるレベルになり、それから再び訪れたほうが得策だ。

て強くなれる

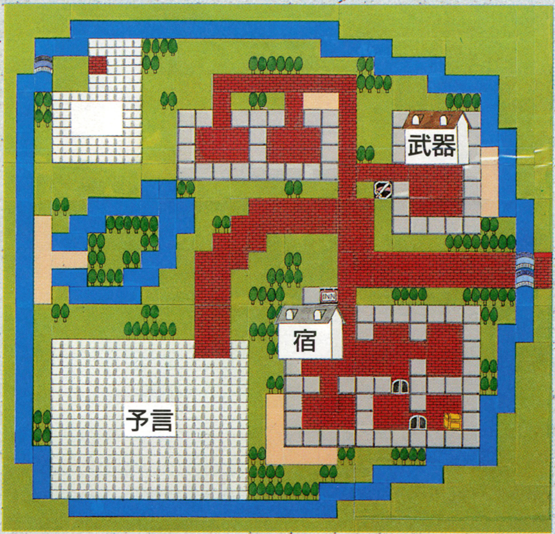


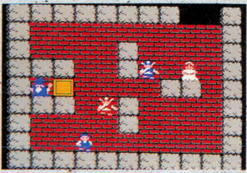


だが、洞窟から一度出て、再び入ると中身のゴールドが復活するのだ。それを利用して、出たり入ったりして大金をガバガバ頂戴。次のポイントは、リムルダールの町と、聖なるほこらの間のフィールド。この辺は敵の出現率が高い上、みんな金持ちばかり。HP、MPが減ったら、町か聖なるほこらで、魔法の鎧を使い回復しよう。これでラクラクレベルアップ。

リムルダールの町

リムルダール島のまん中に位置する。湖に囲まれた、静かで美しい町なのだ。





⬆リムルダールだけにある、謎の商店予言屋さん。外からは何も見えないだけに不気味……。

買い物情報

銅の剣	(180G)
鉄の斧	(560G)
鋼鉄の剣	(1500G)
鉄の鎧	(1000G)
鋼鉄の鎧	(3000G)
魔法の鎧	(7700G)
宿代	(65G)



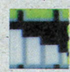
⬆あっ！　あんなところに宝箱。黙って取ったら悪いよね。

なぜか湖の真ん中に町があるぞ カギ屋があるから便利なのだっ

この町の周辺にいるモンスターはけっこう強い。慌てて町にかけ込むと、道具屋がないことに気づく。そう、キメラの翼や薬草がここでは買えないのだ。これはツライかも。その代わりとはいわないが、カギ屋がある。これは便利。ここで鍵を手に入れれば、いろんなところで役に立つことになるぞ。武器や防具も強力なモノを売っている。これだけ品揃えが豊富だと買い物にワクワクしてしまうけど、その前に先立つモノはあるかな。お金が足りなければ、その辺のモンスターを倒しまくって貯金しよう。ここから南は強敵が続々出現する。ハンパな装備では命がもたないぞ。



⬅これが町の鍵屋さんです。確かに便利なのですが、ここまで買いにくるのも大変なんだよな。

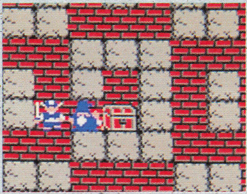


聖なるほこら

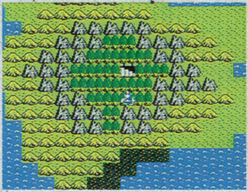
まわりを岩山に囲まれた、いかにもソレらしい、神秘的な雰囲気いっぱいのほこらだ。

◉ダンジョンマップは19ページ参照のこと

このほこらには、真の勇者の訪れを待つ賢者がいる。真の勇者であることを証明するモノを手に入れてからこよう。重要なアイテムがもらえるぞ。何も持ってないのに訪れてもただのムダ足。愚か者よばわりされて追い返されるだけだ。



☗その宝箱の中には何が入ってるの？　あーん、気になる！

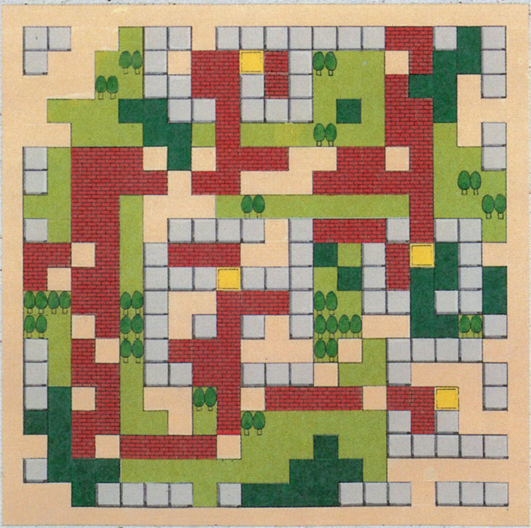


☗はいはい、持ってきましたよ。あー疲れた。まったくもう。

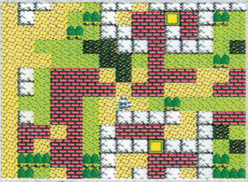


ドムドーラの町

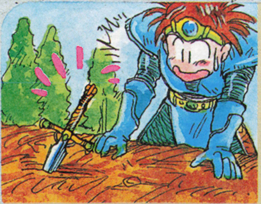
ここは砂漠のオアシス……なんて大うそ。昔は栄えていたけど、今ではモンスターの巣窟。



町とはいっても、今ではすっかり荒廃してしまったゴーストタウン。町の外よりもレベルの高い敵キャラが、数歩歩くたびに出現するのだ。ちょっと気になるのは、悪魔の騎士が決まって出現するポイント。コイツは何かを守っているみたいなんだけど……。



☗この町には、いったい何があるのだろう。ヒントがほしい！

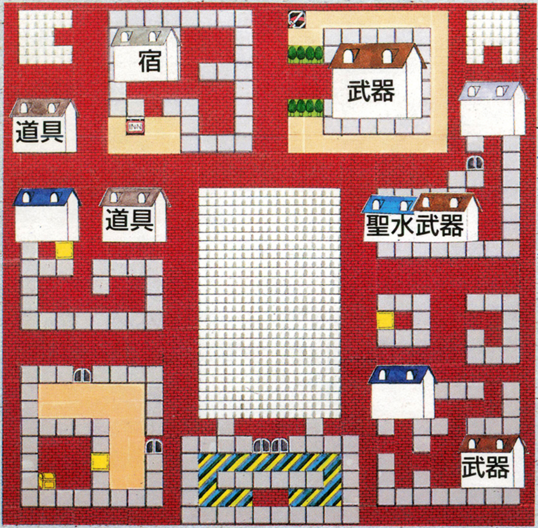


ロトの鎧はいったいどこに……

かつて、この地を訪れた勇者ロトが装備していたという伝説の品、ロトの鎧。このアイテムがどこにあるのか、闇に覆われてしまったときから行方不明だという。だが、知っている人物がどこかに必ずいるハズだ。何としてでも見つけよう。これを装備すると毒の沼地を歩いてもHPが減らない。最強の鎧だ。

メルキドの町

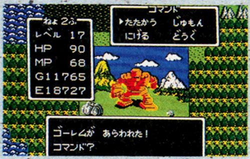
強い見張りモンスターを倒して中に入れば、特ダネ情報がいっぱいある。これが最後の町。



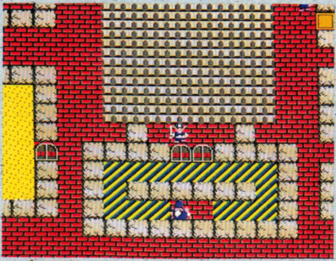
買い物情報	
たけざお	(10G)
こんぼう	(60G)
銅の剣	(180G)
鉄の斧	(560G)
鋼鉄の剣	(1500G)
炎の剣	(9800G)
皮の服	(70G)
鎖かたびら	(300G)
鋼鉄の鎧	(3000G)
魔法の鎧	(7700G)
鉄の盾	(800G)
水鏡の盾	(14800G)
薬草	(24G)
たいまつ	(8G)
竜のウロコ	(70G)
キメラの翼	(70G)
聖水	(38G)
宿代	(100G)

最後の町は、最大の商業城塞都市メルキド ここで装備を固めて、竜王の城へ乗り込もう！

周りが高い壁で囲まれている城塞都市だ。中に入ろうとすると、町を囲んでいる壁の入り口でとてつもなく強いモンスターに出くわす。なんと、モンスターがこの町の門番をしているのだ。コイツを倒さない限り、中に入ることはできない。じつは、あるアイテムを使わないとやっつけるのがけっこうたいへんなのだ。町の中に入ったら、ロトのアイテムに関する情報をチェック！ 聞きもらすなよ。



⬆これが噂のゴーレム。こいつがまたムチャクチャ強いんだわ。



⬅あの老人、バリアを越えた向こうにいるとは、すごい体力だ……。

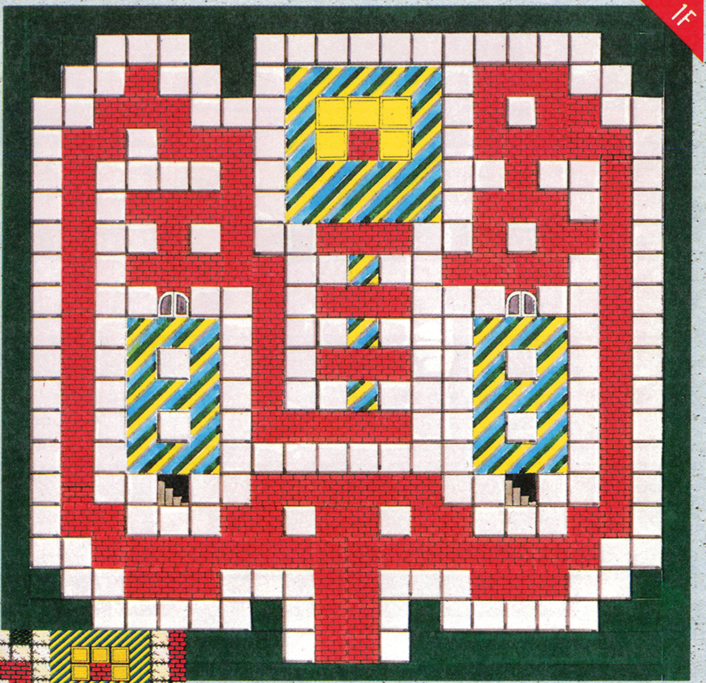


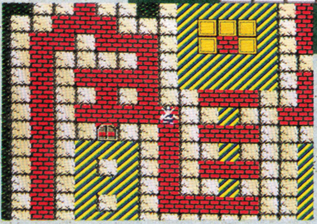
⬅見よ！ この品ぞろえ！ これが最高の武器屋さんだ。すごい。

竜王の城

ついにきた。諸悪の根源竜王が潜む大きな城。ところが簡単には竜王に会えないのだ。

そして最後の砦。一気に攻め込むぞ！
とその前に、復活の呪文でも聞こうぜ





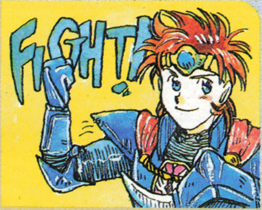
⬆あれ？ 誰もいない……。何だかだまされた気分だ。しかしどうしてだろう？

●ダンジョンマップは20ページを参照のこと

ここは竜王の城。城主は当然竜王だ。ところがいるハズの玉座に竜王がいない。バリアを乗り越えて隅々まで探し、階段を下りても人の気配がないのだ。おかしい。おかしすぎる。どこかに何か仕掛けがあるのではないだろうか……？ 人がいるべきなのに何もない場所。その近辺をよくチェックしてみよう。

主人公の成長のしかたの秘密

『ドラクエ』の勇者には、じつはいろんなタイプがある。最初に入力した名前によって、初期能力値や成長のしかたが違ってくるのだ。最大HPと最大MPに優れたタイプ、力と最大HPに優れたタイプ、すばやさと最大MPに優れたタイプ、力とすばやさに優れたタイプ、の４種類。キミの勇者はどのタイプかな？



全アイテムリスト

武器

お金を貯めたら、まずは強力な武器を買え！



たけざお　10G：＋2

素手で歩き回るよりは、持っていたほうがよい。大した力はないよ。



こんぼう　60G：＋4

ちょっと細目の丸太を切って、持ちやすく加工した武器。打撃専用。



銅の剣　180G：＋10

叩いて作った剣ではなく、剣の形をした鉄板といったところ。弱い。



鉄の斧　560G：＋15

木こりも使っている斧だ。鋭く大きな刃が付いている。



鋼鉄の剣　1500G：＋20

スタンダードでありながら、武器としては上等な剣だ。



炎の剣　9800G：＋28

非常に強力な魔力を持った剣。値段は張るが、威力は絶大だぞ。



ロトの剣　－：＋40

勇者ロトが使っていたという伝説の剣。ゲーム中最強の威力を誇る。

よろい

とりあえず、鉄のよろいを目標にがんばろう。



布の服　20G：＋2

何も着ずに旅に出るのは無謀というもの。これくらいは着て歩こう。



皮の服　70G：＋4

素材が皮になった分丈夫だが、まだまだ物足りない。初歩的な防具。



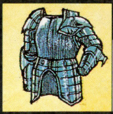
鎖かたびら　300G：＋10

金属の糸で何重にも編まれてできた鎧。防御力もけっこうなものだ。



鉄の鎧　1000G：＋16

鉄板を加工して作った鎧だけに、防御力は高いが重いのが欠点。



鋼鉄の鎧　3000G：24

全身をカバーしてくれる鎧。鉄の鎧で問題だった重さも克服。



魔法の鎧　7700G：＋24

防御力は鋼鉄の鎧と同じだが、この鎧を着ているとＨＰが回復する。



ロトの鎧　－：＋28

これも勇者ロトの装備だった伝説の品。バリアを無傷で通過できる。

たて

種類は少ないけど、どれも重要な防具なのだ。



皮の盾　90G：＋4

全部が皮でできている訳ではない。木の表面に皮を張って作った盾だ。



鉄の盾　800G：＋10

皮の盾の倍以上の防御力を持つが、例によって重いのが欠点である。



水鏡の盾　14800G：＋20

べらぼうに高い値段が付いているが、それなりの防御力はある。

注：価格の右の数値は、装備したときに上がる能力値を表わしています。

ここに紹介するのは、『ドラクエ』に登場する武器、防具、道具、そしてシナリオに関わる重要なアイテムの全リストだ。冒険に役立てて欲しい。

道具

これらはすべて、店で買えるアイテムなのだ。



たいまつ　8G

暗い洞窟の中ではこれがないと歩けない。魔法を覚えるまで必要。



キメラの翼　70G

モンスターのキメラから取った翼。使うと、一瞬にして城に帰れる。



聖水　38G

自分よりレベルの低いモンスターの出現率を下げられる道具。



薬草　24G

これを使うと、勇者のHPが1回に20～35回復する。消耗品だ。



竜のウロコ　20G

不思議な力を持ったアイテムで、身に付けると防御力が少し上がる。



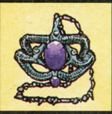
鍵　53G、85G、98G

扉を開けるのに必要な鍵。売っている場所により値段がバラバラだ。

遠くに出かけるときは薬草を忘れずにねっ！

貴重アイテム

ダンジョンでしか見つからない珍しい品だ。



死の首飾り　1200G（売り値）

呪いのベルトと同じ効果がある。呪われたらラダトームの町へ。



呪いのベルト　180G（売り値）

これを身に付けると呪われてしまい、城に入ることができなくなる。

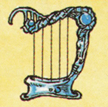


戦士の指輪　15G（売り値）

効果はハッキリしていないが、勇者ロトの戦友の持ち物だそうだ。

重要アイテム

ゲームを進めるために必要な重要アイテムだ。



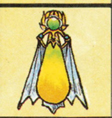
銀の竪琴

吟遊詩人ガライの持ち物。使うと、モンスターを呼び寄せてしまう。



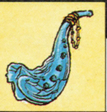
太陽の石

雨雲の杖とセットで使うらしい。あるアイテムを手に入れるのに必要だ。



虹のしずく

竜王の城がある魔の島に渡るために必要。物々交換の末、手に入る。



妖精の笛

この妖精の笛の音は、あるモンスターを眠らせる効果がある。



雨雲の杖

勇者の武器ではない。聖なるほこらで必要になるアイテムのひとつ。



王女の愛

これなしでもゲームは終了できる。現在地の座標がわかる。



ロトのしるし

これぞ自分がロトの血を引く者だと証明してくれるアイテムだ。

全呪文リスト

ホイミ

普通は宿屋に泊まるか薬草を使わなければＨＰの回復はできないが、この呪文を使うと、１回につき10～15のＨＰが回復する。

使用条件	消費ＭＰ	習得レベル
いつでも	4	3

ラリホー

敵の脳神経を麻痺させ、ホンワカ気分にし、眠らせてしまう呪文。そのすきに攻撃すれば、ダメージを受けずにやっつけることができる。

使用条件	消費ＭＰ	習得レベル
戦闘中	2	7

マホトーン

敵の唱える呪文を封じ込めて、使いものにならないようにしてしまう呪文だ。強力な威力の呪文や、ラリホーを唱える敵には有効である。

使用条件	消費ＭＰ	習得レベル
戦闘中	2	10

ルーラ

たとえば遠くに冒険に出て、ホームシックになってしまったり、急に復活の呪文が聞きたくなった人は、この呪文を唱えなさい。一気に城まで戻れます。

使用条件	消費ＭＰ	習得レベル
移動中	8	13

ベホイミ

強力なホイミだ。これを唱えれば、１回で85～100ポイントものＨＰを回復できる。これは嬉しい。傷の度合でホイミと使い分けよう。

使用条件	消費ＭＰ	習得レベル
いつでも	10	17

ギラ

術者の指先から火の玉を発射して敵にダメージを与える呪文。もちろん、戦闘に使う攻撃呪文である。与えるダメージは１度に５～12ポイント。

使用条件	消費ＭＰ	習得レベル
戦闘中	2	4

レミーラ

暗いダンジョンを明かるく照らしてくれる呪文。ただし、時間とともに効力がなくなっていくので、しばらく歩いたらもう一度唱えるようにしよう。

使用条件	消費ＭＰ	習得レベル
移動中	3	9

リレミト

ダンジョンで迷ってしまった。地上に戻る体力がなくなってしまった。そんな貴方に朗報。この呪文を唱えれば、怖いダンジョンも一瞬で出られます。

使用条件	消費ＭＰ	習得レベル
移動中	6	12

トヘロス

道具の聖水と同等の効果がある呪文だ。これを唱えてから移動すると、自分よりレベルの低いモンスターが出現しなくなる。ただしダンジョン内では無効。

使用条件	消費ＭＰ	習得レベル
移動中	2	15

ベギラマ

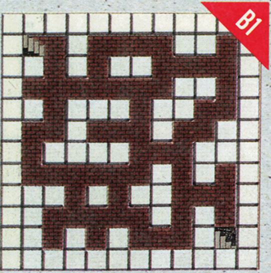
非常に強力なギラだ。指先からバリバリと稲妻を放射して、敵をボロボロにしてしまう。消費ＭＰも多くないので、強い敵には惜しまず使おう。

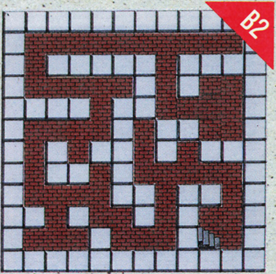
使用条件	消費ＭＰ	習得レベル
戦闘中	5	19

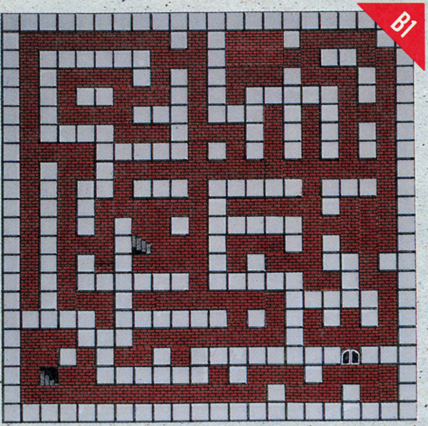
全ダンジョンマップ

ロトの洞窟

最初に入る洞窟だけに、ダンジョンに慣れるための訓練場といった感じの作りだ。広過ぎず狭過ぎず、モンスターも出現しない。たいまつが有効な時間も知っておこう。



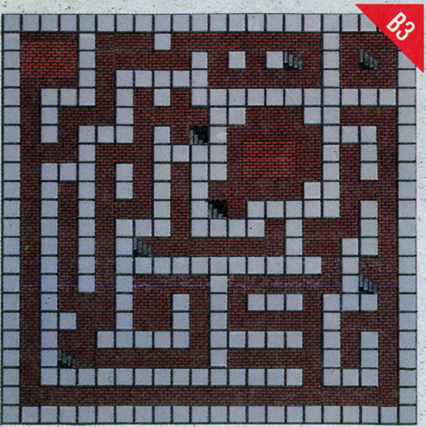


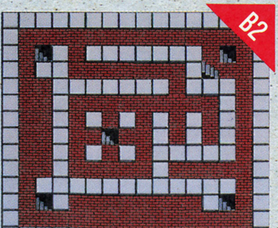


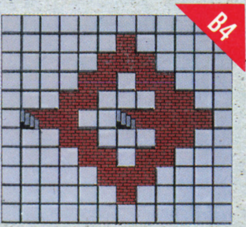
ガライの墓

ここに入れるようになるころには、かなりのレベルになっているハズだ。ダンジョン全体もかなり大きく、階段のつながりも複雑になっているので、よくチェックして歩こう。モンスターもかなりの強敵が出現するので、薬草などのアイテムも用意しておこう。

いくら有名人のお墓だからって
こんなに大きくしないでよ〜



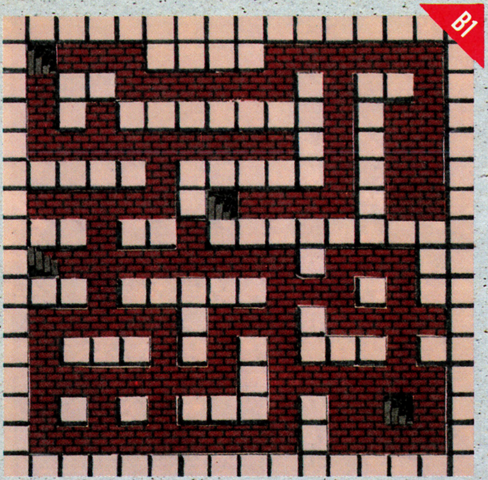


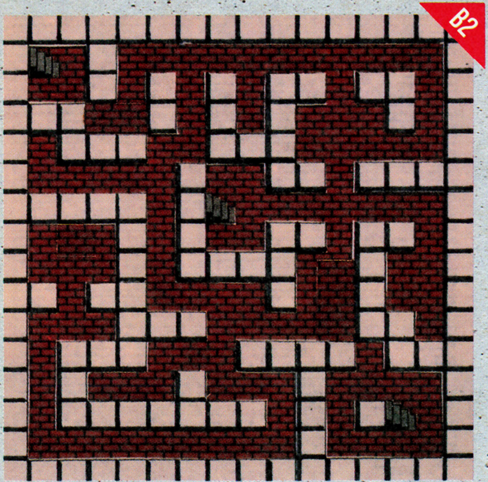


➡狭い。なんでこんなに両極端なんざましょ。うーむ。

⬅デカい。ピラミッドだってこんな複雑じゃないよお。

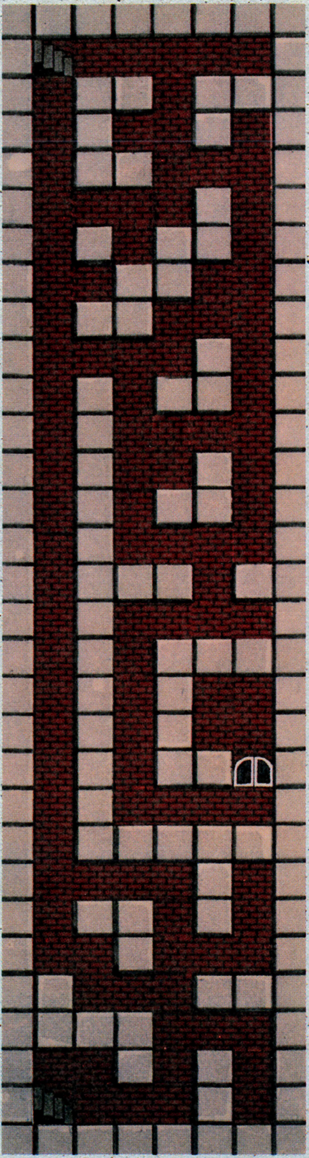
岩山の洞窟





⬆けっこう強いモンスターが生息しているダンジョン。だが、それほど広くないし、中には謎といったものも用意されていないので、気楽に進めると思う。階段が3つあるけど、どれもつながっている。

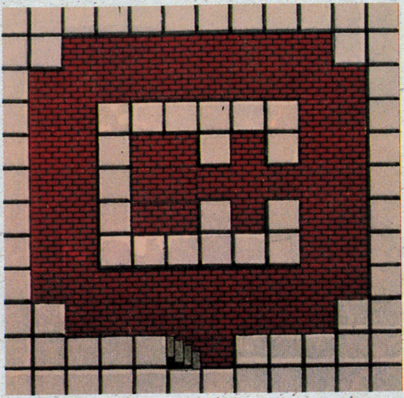
沼地の洞窟



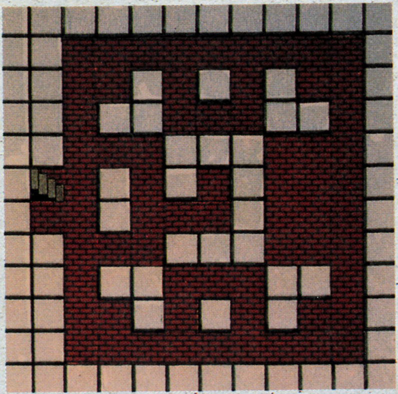
➡とにかく縦にずず〜っと伸びたダンジョン。肝心なのは中央右。リムルダールへ出るなら、洞窟に入ってそのまま真下に突っきるだけでいい。モシスターも弱いのばかりだ。

雨のほこら

内部は非常に簡素な作りで、いかにも賢者がひとりで勇者をじっと待っている、といった場所だ。老人ひとりと宝箱ひとつしか置いていないわりに、部屋全体が広いので何かありそうだ。が、これだけ広いのにじつは何もない。用があるのは爺さんと宝箱だけなのだ。



賢者は行方不明になるが
宝箱はしっかり残る



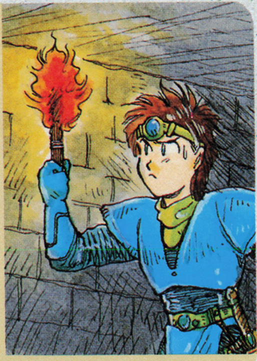
聖なるほこら

何も持たないでこのほこらに入っても追い返されてしまうだけ。話を聞いてももらえない。真の勇者の証となるものを見つけてくればいいのだが、どこにあるのかわからない。ここからとっても遠いところなんだけど、メルキドの町に、そのアイテムに関する情報があるらしい。

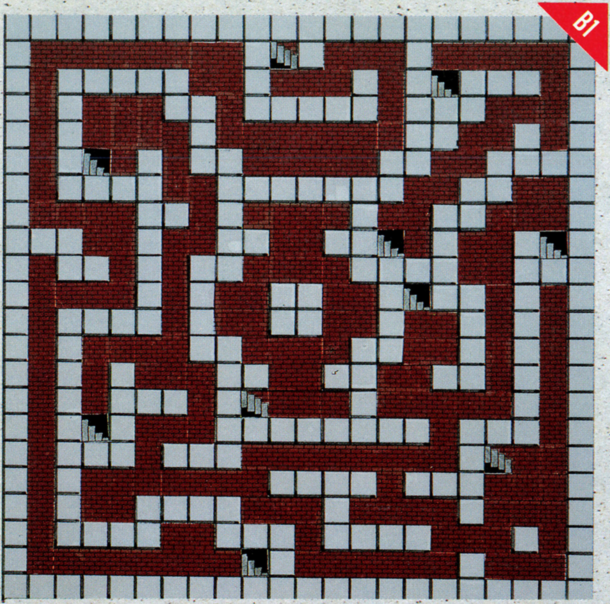
勇者はその証が必要だ
いったいどこにあるの？

ダンジョンをより効果的に そしていかに無駄なく攻略するか

ダンジョンの中で明かりを灯す方法はふたつ。ひとつはたいまつの使用。もうひとつはレミーラの呪文を使う方法だ。たいまつは効果が消えないが明かるくなる範囲が狭い。レミーラは広範囲を照らせるが、明かるくなっている時間が限られている。ボス攻略の場合は、MPの温存のためにたいまつを使い、ダンジョン探索の場合はマップがよくわかるように呪文を使う、といったように、使い分けも考えられる。また、沼地の洞窟のように単純なマップは、覚えてしまえば明かりなんかいらないぞ。

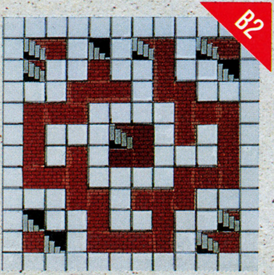


竜王の城

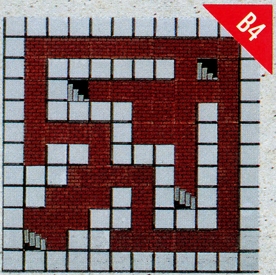


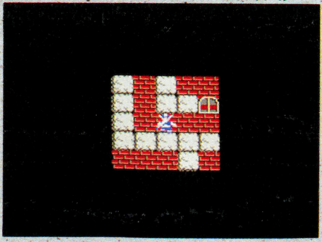


⬅ほら出た。これが本当の竜王の城内部だ。階段なんて全部で10個もある。ひとつのフィールドなのにそんなに階段があったらわけわかんなくなるよ。決まった階段でしか行けない場所もあるし、降りたその場で行き止まりになってたり、かなり複雑なのだ。まいった。



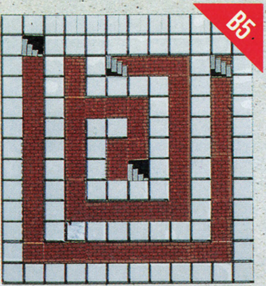


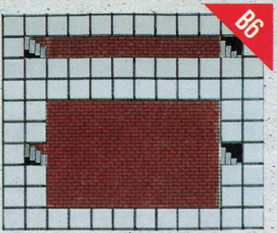




階段のつながり方を理解しろ！ぼーっとしてると迷子になるぞ

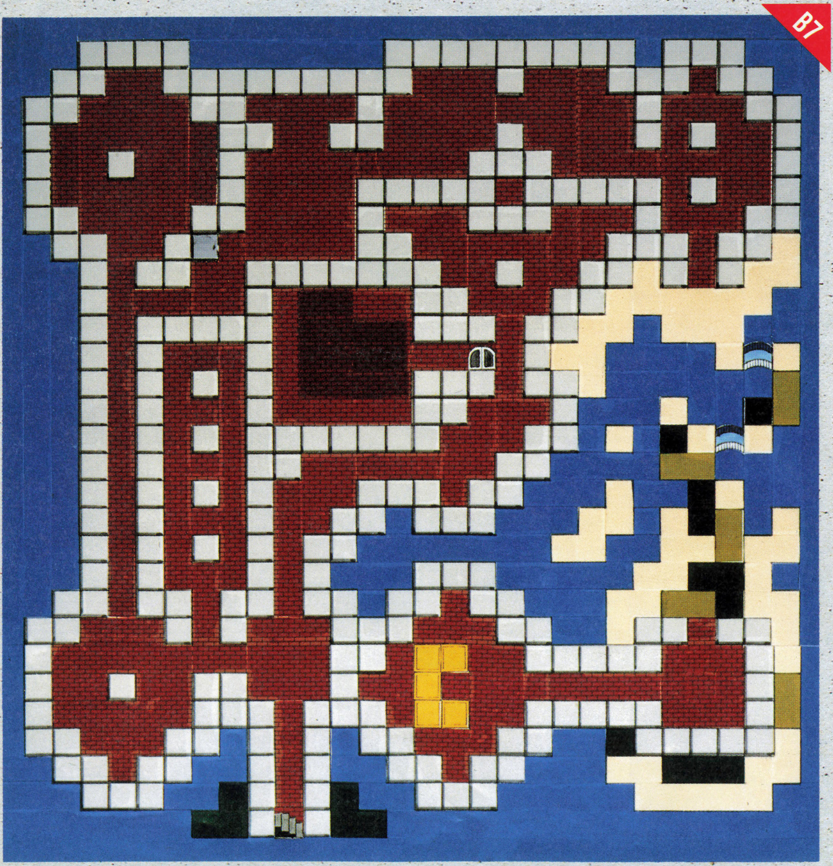
全部で7フロア。地上も入れると8フロアにもなる。さすがは最後の砦だけあってむちゃくちゃデカい。単なるイジワルなのかもしれないし、何か重要な謎が隠されているのかもしれない。とにかく探索しよう。





下のほうに降りてくると、敵が段々強くなってくる。死霊の騎士とかダースドラゴンとか、本当に強いヤツばっかりが次々と主人公の前に出現するのだ。こいつらからは全部逃げたほうがいいかも!?

めざす竜王は、すぐそこにいるっ！悪の元凶を打ち倒し、光の玉と平和を取り戻すのだ!!



全モンスターリスト

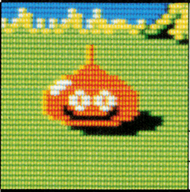
スライム



恐らく最初に出会うのはこのモンスターだろう。未熟な勇者にでもやさしく接してくれるいいヤツ。

HP	EXP	G
3	1	1

スライムベス



スライムのちょっと強くなった怪物。レベル1でも戦いに苦しむことはまずないと思うけどね。

HP	EXP	G
4	1	2

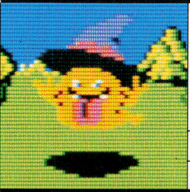
ドラキー



コウモリみたいなかわいいモンスター。でも、レベル1、2だと勝ち目はない。油断大敵だぞ。

HP	EXP	G
6	2	3

ゴースト



シャレた帽子をかぶっているが、別に魔法使いというわけではない。ギラを使えばイチコロだ。

HP	EXP	G
7	3	5

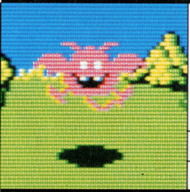
魔法使い



名前のとおり、ギラの魔法を使ってくる魔法使いだ。殴られても痛くはないが、魔法は怖い。

HP	EXP	G
13	4	12

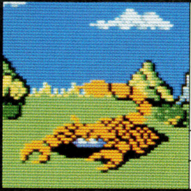
メイジドラキー



かわいらしいピンクのドラキー。青いドラキーとの差は、魔法。こっちも魔法と攻撃で応戦だ。

HP	EXP	G
15	5	12

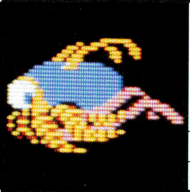
大さそり



硬い甲羅で身を守っているので、守備力は抜群。ギラ連発で何とか片づけられると楽なんだけど。

HP	EXP	G
20	6	16

メーダ



ついに出た、見た目にも不気味なモンスター。こいつには、ラリホーの呪文がよく効くのだ。

HP	EXP	G
22	7	16

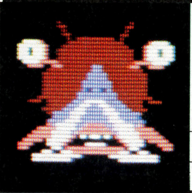
メトロゴースト



洞窟でよくお目にかかれる。ギラをドカドカ使ってくるので、マホトーンで封じてから攻撃しよう。

HP	EXP	G
23	8	18

ドロル



これもグロテスクなモンスターだねえ。攻撃力があるので、ラリホーの後にパンチ連打だ!

HP	EXP	G
25	10	25

注:HPは体力、EXPは経験値、Gはゴールドを表わしています。

ここから先はドラクエの全モンスターの情報リストだ。このリストがあれば、見知らぬモンスターに出会っても、攻略法がわかるから安心だぞ。

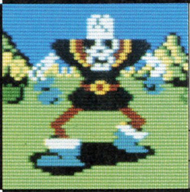
ドラキーマ



何とこのドラキーは、メイジドラキーがホイミを覚えたようなヤツなのだ。まずマホトーンを使おう。

HP	EXP	G
20	11	20

がいこつ



いわゆるひとつのスケルトン。やっぱり死体は睡眠が好きっ。ラリホーでたやすく眠ります。

HP	EXP	G
30	11	30

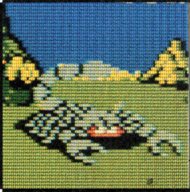
魔道士



強力な魔法使い。ラリホーでこちらを眠らせてからジワジワと攻撃する。とにかく呪文を封じよう。

HP	EXP	G
30	13	35

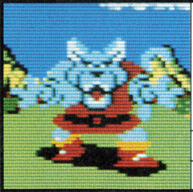
鉄のさそり



あの大さそりの甲羅が鉄になっている。ラリホーがかかるのを祈るか、ひたすら殴るか!?

HP	EXP	G
22	14	40

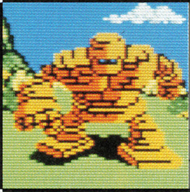
リカント



オオカミ男みたいなやつ。爪とキバが強力。殴り合いではちょっと辛いが、ラリホーがよくかかるぞ。

HP	EXP	G
34	16	50

ゴールドマン



まさに歩く金塊か。こいつをやっつければ相当の金になるが、ラリホーは効かない。腕力があるぞ。

HP	EXP	G
50	6	200

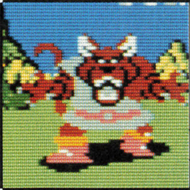
死霊



かなりのつわもの。攻撃力、防御力ともに高いうえ、ホイミを使う。呪文を封じてから勝負。

HP	EXP	G
36	17	60

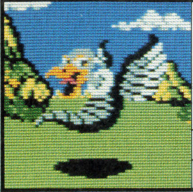
リカントマムル



この種族にはとにかくラリホーなのだが、こいつにはマホトーンが有効。効果が切れたらピンチだ。

HP	EXP	G
38	20	80

キメラ



大きなクチバシの攻撃はけっこう応える。ラリホーも有効なんだけど、ちょっと手こずる相手。

HP	EXP	G
42	24	100

ヘルゴースト

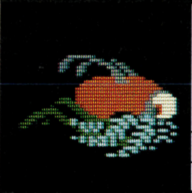


ガライの墓でよく現われる。ラリホーとギラを使ってくるので、マホトーンがかかれば余裕だろう。

HP	EXP	G
36	18	70

いろんなモンスターが登場するぞ！

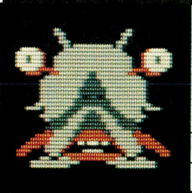
メーダロード



ラリホーは無効。ギラも効果的ではない。というと手ごわいと思うかもしれないが、打撃で倒せる。

HP	EXP	G
35	20	85

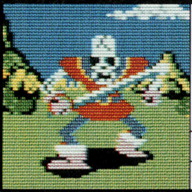
ドロルメイジ



メイジという名前は強そうなイメージがあるけど、使うのはマホトーン。攻撃呪文で軽く倒せる。

HP	EXP	G
38	22	90

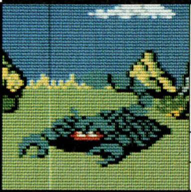
死霊の騎士



ホイミを使う。攻撃力もかなりのもの。マホトーンで呪文を封じてからが勝負になってくる。

HP	EXP	G
46	28	120

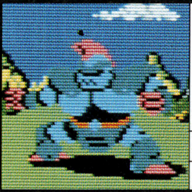
死のさそり



もっとも硬いさそり。一度死んだモンスターなので、ラリホーでまた眠ってもらうのがよいだろう。

HP	EXP	G
35	26	110

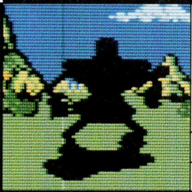
鎧の騎士



マホトーンされる前に、こちらからラリホーしよう。防御力はけっこう高いので手ごわいぞ。

HP	EXP	G
55	33	130

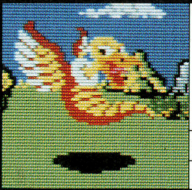
影の騎士



このレベルのモンスターにしては防御力が低いが、こちらの攻撃をよくかわす。呪文は通用しないぞ。

HP	EXP	G
50	37	150

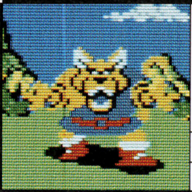
メイジキメラ



メイジというくらいだからやっぱり強い。ラリホーにハマったら最後だ。呪文は使わせないに限る。

HP	EXP	G
58	34	140

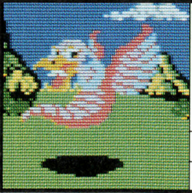
キラーリカント



本当にこの種族にはラリホーがよく効く。攻撃魔法と組み合わせれば、楽なことこのうえない。

HP	EXP	G
60	40	155

スターキメラ



ベホイミを使う。ラリホーが効いてる間にしとめるか、マホトーンしてから殴り殺そう。

HP	EXP	G
65	43	160

メタルスライム



置物にピッタリないぶし銀のシブいスライム。ギラを連発して、すぐに逃げてしまうシャイなヤツ。

HP	EXP	G
4	115	6

終盤のモンスターは凶暴な奴ばかり!

ドラゴン



このモンスターの吐く炎は熱い。攻撃魔法が効かないので苦戦するだろう。ラリホーも効きにくい。

HP	EXP	G
65	45	160

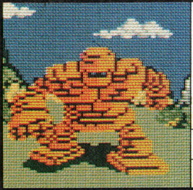
大魔道



ベギラマという高レベルな魔法を使う魔法使い。呪文に頼らず、パワーで押すしかなさそうだ。

HP	EXP	G
65	50	160

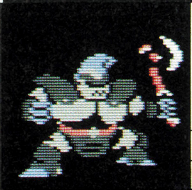
ゴーレム



メルキドの町の番人。このモンスターにはラリホーの効果があるアイテムを使ってから戦おう。

HP	EXP	G
70	5	10

悪魔の騎士



硬いし強いしラリホーは使うし。困ったヤツだが、ベギラマがよく効くので、それで攻めよう。

HP	EXP	G
70	54	165

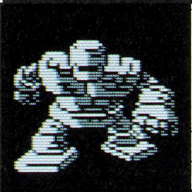
キースドラゴン



ラリホーは効かない。非常に強い。よほど強くないと勝ち目がない。逃げるのも戦法のひとつだ。

HP	EXP	G
70	60	150

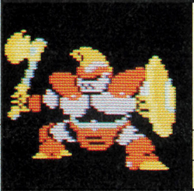
ストーンマン



歩く金塊の友達!? 出現してもありがたくも何ともない。無理に戦う必要はないだろう。

HP	EXP	G
160	65	140

死神の騎士



使う魔法はベギラマにベホイミと、もうやりたい放題なヤツ。マホトーンがかかれば怖くはない。

HP	EXP	G
90	70	140

ダースドラゴン



ひたすら殴って倒すべし。ラリホーを使うので怖いが、それさえ防げばあとは体力勝負になる。

HP	EXP	G
100	100	140



FINAL FANTASY





STORY

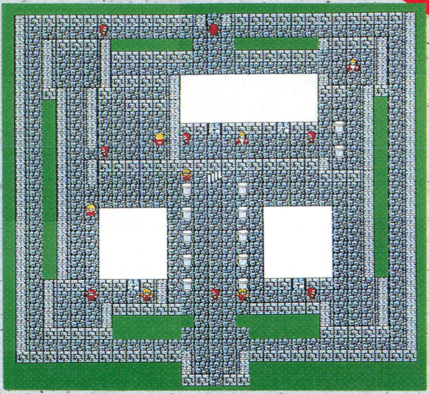
「この世暗黒にそまりしとき、4人の光の戦士あらわれん」。予言者の言葉どおりの災いが起こり、そして、言葉どおりの人物たちが現われた。それぞれの手にはクリスタルが握られて……。今そのクリスタルは暗い。光の戦士よ、カオスを倒し、輝きをとり戻して世界を救うのだ。

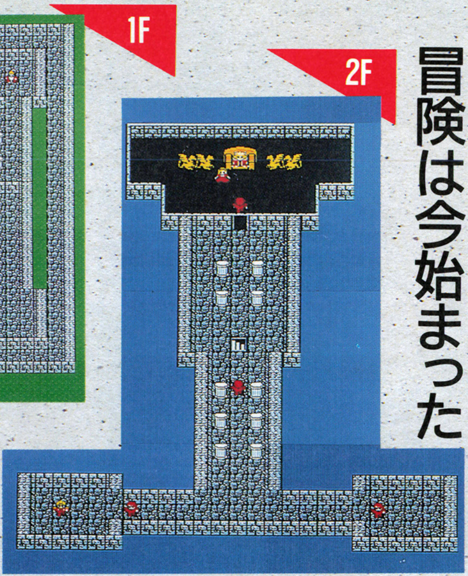
CONTENTS

注：太字はMAP掲載ページです。

コーネリアの城

さあ、最初の城だ。王様のほかにも王妃や王女の妹、宝物庫を守っている老人などがいる。





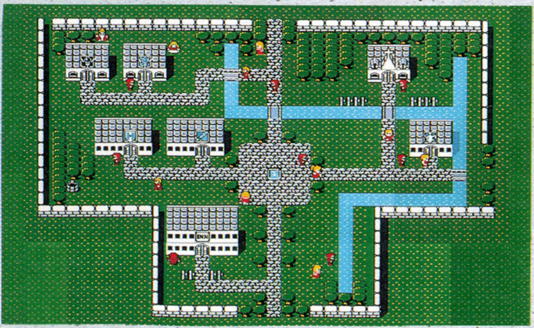
冒険は今始まった

話を聞いてまわると、どうやら王女セーラが騎士ガーランドにさらわれたらしい。彼は昔は善良な騎士だったのだが、なにかが彼を変えたという。いったい何があったのだろうか？

コーネリアの町

最初の町といって馬鹿にしてはいけない。ずっと先で役に立つヒントだって出てくるぞ。

ルカーンの言葉どおり、光の戦士が現われたのだ。が、当のルカーンは「三日月を目指す」という言葉だけを残し、姿が見あたらない。そのほかに、港町プラボカの情報もある。持っているお金は400ギル、ここでは魔法使いにファイアを覚えさせよう。旅の準備がととのったら、カオスの神殿へ。



宿／教会		30／40
武器屋	杖	5
	ナイフ	5
	ヌンチャク	10
	レイピア	10
	ハンマー	10
防具屋	服	10
	鎧	50
	鎖かたびら	80
道具屋	ポーション	60
	毒消し	75
	寝袋	75
白魔法屋	ケアル	100
	ディア	100
	プロテス	100
	ブリンク	100
黒魔法屋	ファイア	100
	スリプル	100
	シェイプ	100
	サンダー	100



カオスの神殿

ガーランドと王女はここにいる。どうしてここにこんな神殿があるのかは、まだ不明だ。

　ガーランドはレベル１でも倒せるが、余裕を持って戦うためにレベル２か３まで育てておこう。お金もたまるしね。そのお金で毒消しやポーションを買えば、さらに安心。フィールド上の敵は、たいていゴブリンかゴブリンガードだが、まれにクレイジーホースなどの強敵も出るので注意。

神殿内部、右側のふたつの部屋の扉には神秘の鍵の封印がしてあり開かない。でも左側にある扉は開く。なかには皮の防具やヌンチャクなどがある。これを装備してから対決だ。ガーランドにはファイア２回で勝てるだろう。ガーランドを倒したら王女に話しかけよう。城にワープするぞ。



⬆王女は俺のものだ、誰にもわたさん！　光の戦士だと、こざかしい！　なんてイキがってるけど、ほれちゃったのね。



北の橋

王女を助けると王の前にワープする。王は橋をかけてくれ、王女はリュートをくれる。



⬆王様なのだから、娘を救ったら強い武器や防具や魔法をくれたってよさそうなものなのに。意外とケチだなあ。

　再度、城と町の人から話を聞くと、大陸に渡りクリスタルの輝きを取り戻すのが冒険の目的だとわかる。予言者ルカーンのことや、北の城にいるマトーヤの話も聞けるぞ。城の北に橋ができているので渡ろうとすると、ここでイカしたオープニングだ。次の目的地はマトーヤの洞窟だ。

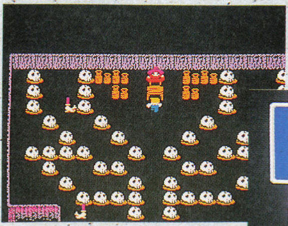
⬇その代わりといってはなんだが、見事なオープニングで感動。やる気にさせてくれるぜっ！　次の目的地に出発だ。





マトーヤの洞窟

たどりつくのにちょっと苦労するかもしれないが、洞窟の中にモンスターはいない。



⬇不思議な呪文が理解できると、冒険がとても楽になる。水晶の目を探すのだ。



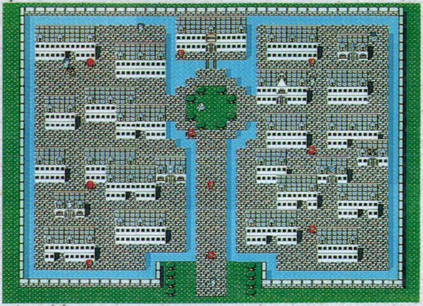
⬆どうやって目を取られたのか、考えるとなんだか怖いぞ。でも、ちょっとカワイソウだね。

　マトーヤは水晶の目を盗まれたらしく、何も見えないようだ。楽作りの名人らしいが、視力がなければせっかくの腕前もふるえない。ためしに洞窟内の左のほうにある宝箱を開けてみようぜ。おこられないから。彼女に仕える魔法のホウキにも話しかけよう。いいことがわかるかも。



港町プラボカ

コーネリアの北の橋を渡り、マトーヤの洞窟の南をずっと東に行くと、ここにたどり着く。



海賊達を倒せ!船を手にいれろ

宿/教会		50/80
武器屋	ハンマー	10
	ブロードソード	550
	バトルアクス	550
	シミター	200
防具屋	皮鎧	50
	鎖かたびら	80
	鉄鎧	800
	皮の盾	15
	皮手袋	60
道具屋	ポーション	60
	毒消し	75
	寝袋	75
	テント	250
白魔法屋	ブラナ	400
	サイレス	400
	バサンダ	400
	インビジ	400
黒魔法屋	ブリザド	400
	ダクネス	400
	ストライ	400
	スロウ	400

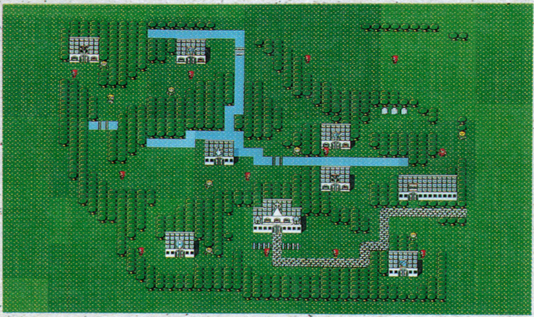
港町というからには、船を期待して当然だけど、住民たちはそれどころじゃないらしい。海賊たちが町を荒らしているらしいのだ。

町の左上にいる海賊に話しかけると、いきなり戦闘シーンになるぞ。その前に宿でセーブをして、買える武器、防具は買っておこう。



エルフの町

かなり大きな町。魔法屋には白、黒ともに2レベルも売っている。長くお世話になりそうだ。



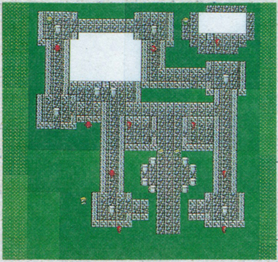
この町で売っている武器、防具、魔法の値段には驚くかもしれない。しかし、ここでシッカリと装備を固めておかないと、このあとがツライのだ。とりあえず戦士はブロードソードを持っていれば、ミスリルソード以外買う必要はない。その分魔法に使ったほうが割がいい。

宿/教会		100/200
武器屋	鉄ヌンチャク	200
	ダガー	175
	しゃくじょう	200
	サーベル	450
	ミスリルソード	4000
防具屋	鉄鎧	800
	銅の腕輪	1000
	鉄の盾	100
	皮の帽子	80
	兜	100
道具屋	ポーション	60
	毒消し	75
	テント	250
	コテージ	3000
	金の針	800
白魔法屋(1)	ケアルア	1500
	アディア	1500
	バファイ	1500
	ヒール	1500
黒魔法屋(1)	ファイラ	1500
	ホールド	1500
黒魔法屋(1)	サンダラ	1500
	シェイラ	1500
白魔法屋(2)	ポイゾナ	4000
	フィアー	4000
	バコルド	4000
	ボキャル	4000
黒魔法屋(2)	スリプラ	4000
	ヘイスト	4000
	コンフュ	4000
	ブリザラ	4000



エルフの城

本当は妖精王になるはずのエルフの王子様が、アストスの呪いで5年間も眠らされている。



コーネリアの城で聞いたように、封印を解くためには、エルフの王子から神秘の鍵をもらわなければならない。しかし、王子は5年間も眠らされ続けている。その原因は、城や町での情報でわかるはず。

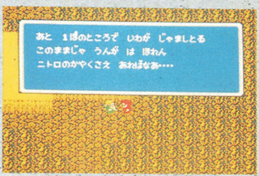
城のはずれには宝物庫がある。ここへいくには、入り口から右の方向へ、城の壁の外側にそって歩いて行かなければならない。でも、やっぱり神秘の鍵がないと入れないのだ。この中には、じつはとっても重要なものが隠されているんだけどね。くやしー。



ドワーフの洞窟

運河を作るドワーフや、鍛冶屋が住んでいる。ふたりとも特別な物をほしがっているようだ。

エルフの城からすぐにアストスを倒しに行きたきところだが、沼の洞窟まで行くのはたいへんだし、洞窟の中はもっとたいへんだ。しかたがないので、ほかに行けるところを探索してみよう。この洞窟にも宝箱はあるのだが、神秘の鍵がないと取れない。ここに住んでるネリクじいさんは、運河を掘っている。でも、ニトロの火薬がないと開通しないらしいのだ。運河ができれば、外洋に出られるのにぃ。

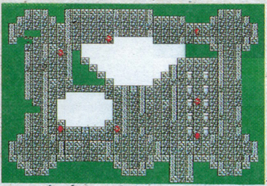


⬆この人が、ネリクじいさんなのだ。がんばって開通させて！



西の城

エルフの町の北西にある、さびれた城。こうもりがうろついていたり、気味が悪いところ。



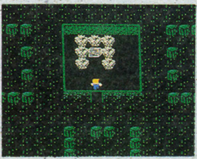
ここまで来ると、沼の洞窟も近いのだが、まだまだ中に入るには危険だ。とりあえず、道に慣れるためにもこちらのほうにこよう。ここにも宝物庫はあるのだが、残念ながら取れない。王の話によると、宝物庫に入るには沼の洞窟にあるクラウンが必要らしい。それをここに持ってくると新展開がありそうだ。さあ、ようやく沼の洞窟だ！



沼の洞窟

レベルアップは完璧か？　ポーションも毒消しも、十分か？　いよいよダンジョンだぞ。

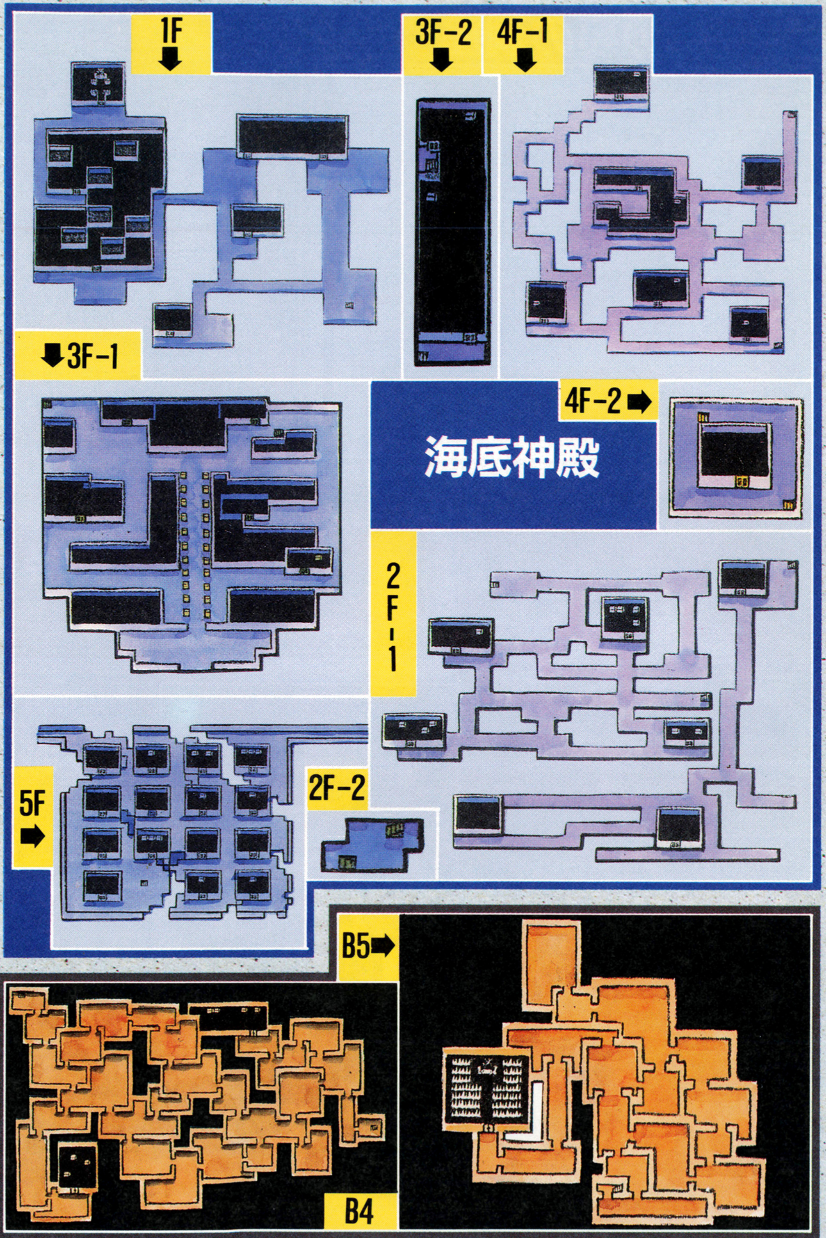
◉ダンジョンマップは45ページを参照のこと



⬅ここにクラウンがある。無事戻れるか。

おそらく、レベル9ではきついだろう。レベル10でも死ぬ可能性はある。たくさんのポーションと毒消を持ってないとクリアーは難しいぞ。無理は絶対しないように。帰りのことも考えて行動しよう。B3Fの、いちばん下の部屋は鍵がないと開かない。何があるんだろう？

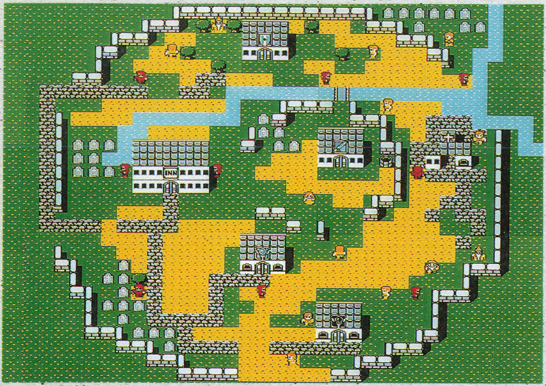
FINAL FANTASY


1F
3F-2
4F-1
3F-1
4F-2
海底神殿
2F-1
5F
2F-2
B5
B4



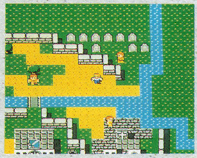
メルモンドの町

つらかった沼の洞窟をクリアーして、やっと外洋にでることができた。その最初の町だ。



沼の洞窟でクラウンを入手して、アストスを倒すと、水晶の目がもらえる。それをマトーヤのところに持って行こう。代わりに目覚めの薬をくれる。これをエルフの城に届けると、王子を起こすことができるのだ。待ちに待った神秘の鍵で、宝物庫を開けてまわろう。カオスの神殿内の右側の部屋、沼の洞窟にあった開かずの部屋も忘れずに。ニトロの火薬も見つかるはず。それを持ってドワーフの洞窟にいるネリクじいさんに会いに行くと、運河ができて外洋に出ることができる。外洋に出て少し西に進んだところにあるのが、メルモンドの町だ。

しかし、町のようすがどうもおかしい。話を聞くと、どうやら土が腐っているらしい。バンパイアのせいかと思われたが、倒しても状態は同じだ。この町には、教会と道具屋がないので注意。銀の腕輪は買っといたほうがいいだろう。



⬆町は墓だらけ。土が腐っている。町の人はバンパイアのせいだと言うが。

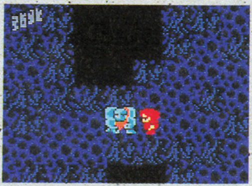
宿		100	防具屋	鋼のこて	8000
武器屋	しゃくじょう	200	白魔法屋	ケアルダ	8000
	サーベル	450		レイズ	8000
	ロングソード	1500		ダディア	8000
	フォールチョン	450		ヒーラ	8000
防具屋	ナイトの鎧	45000	黒魔法屋	ファイガ	8000
	銀の腕輪	5000		クラウダ	8000
	大兜	450		テレポ	8000
	青銅のこて	200		ラスロウ	8000



巨人の峠

賢者サーダに会おうとしても、途中の峠で巨人が通せんぼ。スタールビーを手に入れろ。

賢者というからには、頭がいい人にちがいない。特別な情報もあるかもしれない。よーし会いに行くぞ、と思ってもそう簡単にはいかない。巨人が通してくれないのだ。襲ってはこないが、ビクとも動かない。メルモンドの町の人の話によると、巨人は宝石が好きらしい。というわけでバンパイアを退治に行こう。スタールビーが手に入るぞ。これは立派な宝石だ。案の定、これをあげると巨人はどこかへ消えてしまう。さあ、賢者に会いに行こう。



⬆外見は、ロックイーターに似ているが、食事はこっちが高い。

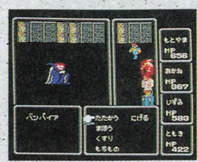


アースの洞窟

バンパイアを倒して賢者に会い、またここに戻ってくる。けっこう面倒臭いんだよなー。

◉ダンジョンマップは46ページを参照のこと

ここへこないで、船でクレセントレイクの町に行き、魔法、グッズ類をパワーアップさせる手もある。しかし、魔法以外はあまり使えない。せっかく高い金を出して買っても、使える回数が少ないんだよね。それでも、という人はどうぞ。この洞窟のＢＩＦ左側にはワナがいっぱい。レベルアップが目的のの人以外は、行かないこと。アンデッド系のモンスターが多いので、ディアの魔法は必需品。



←この人が土を腐らせる原因!?



←ジャーン。じつはこのお方が原因。



賢者の洞窟

洞窟の中はシンプルだが、賢者のくれる情報は、とっても奥が深いものだったりする。



←この人が賢者様だ。杖をもらおう。

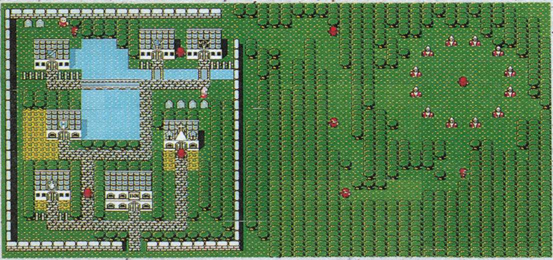
巨人にスタールビーを渡して道を開けてもらったら迷わずここへ。アイテムは手に入るし、サーダからも重要な情報と土の杖をもらえる。

この杖を、バンパイアを倒した部屋の裏にある石板の前で使うと、さらに下の階へと進めるのだ。さあ、本当の悪者リッチを倒そう。



クレセントレイクの町

12人の予言者に会い、世界の異常の理由、クリスタルの秘密を教えてもらおう。



全体マップで見ると南東にある。土の洞窟からずっと西に行くと港があるので、そこから歩いて行こう。湖を左側に回り込んで行くと、町の入り口にたどりつく。

この町で売っている武器や防具は、宝箱の中に入っている物ばかり。だから、お金に余裕があれば、魔法を覚えたほうがいい。ただし、クラスチェンジしないと使えない魔法もあるので、3つ全部覚えちゃうと、あとで泣きを見るぞ。予言者に会い、この世界の状況を教えてもらおう。カヌーも手に入るぞ。

宿／教会		200/400	道具屋	毒消し	75
武器屋	ミスリルナイフ	800		テント	250
	ミスリルソード	4000		コテージ	3000
	ミスリルハンマ	2500	白魔法屋	ストナ	20000
	ミスリルアクス	4500		ダテレポ	20000
防具屋	ミスリルメイル	7500		プロテア	20000
	ミスリルの盾	2500		インビア	20000
	バックラー	2500	黒魔法屋	サンガー	20000
	ミスリル兜	2500		デス	20000
	ミスリルのこて	2500		クエイク	20000
道具屋	ポーション	60		スタン	20000

グルグ火山

カヌーがあると、船では行けなかったような小さな川でも行けるようになる。次は火山だ。

◉ダンジョンマップは45ページを参照のこと

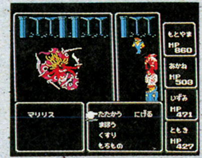
予言者にいわれたように、次の火のカオスと勝負だ。敵は熱い場所が好きなようで、グルグ火山にいる。冷気に弱いモンスターが多いのでブリ



⬅ぐるぐるじゃなくて、グルグ火山。

ザド系の呪文が有効。ダメージをくらう床には注意しよう。

ここで秘技をイッパツ。外洋の北の世界には港がないということは、もう知っていると思う。でも、港はなくとも川はあるのだ。そう、カヌーを使うのだ。これでどこに行けるのかというと、試練の城。クラスチェンジは、飛空



⬅マリリーンじゃなくて、マリリス!?

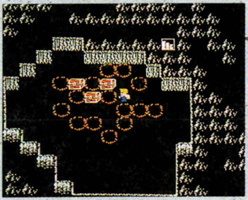
艇がないので無理だが、この城には、アイスブランド、いやしの杖、ガントレットなどがある。敵は強いがいってみる価値はあると思うぞ。

氷の洞窟

浮遊石があるという洞窟。熱い場所の次は冷たいところだ。落ちる、という感じも悪くない。

◉ダンジョンマップは46ページを参照のこと

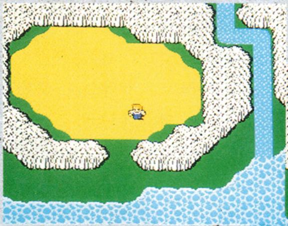
グルグ火山と比較すると、それほどややこしい迷路にはなっていない(というよりも、グルグ火山が難しすぎる)。お金も貯まっていることだろうから、コテージをたくさん買っておこう。危なくなったら、すぐ地上に戻ってセーブをして、再チャレンジだ。もしお望みなら、グルグ火山へ行く前に来ることも可能だ。ちょっと遠いけど先にこの洞窟をクリアーしてしまうとよいかも。ここは寒い場所だけに、火に強い氷のグッズがたくさんあるからね。しかし、大切なのは浮遊石。これをとるためには、勇気が必要だぞ。



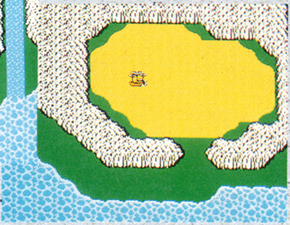
⬆怖くない、怖くなんかないぞ。でも、どうせ落ちるなら、ほかを全部調べてからにしようね。

リュカーン砂漠

飛空艇の原動力、浮遊石は手に入ったぜ。よーし、後は飛空艇を見つけるだけだ。



⬅苦労しないでこれました。ドキドキ、あるかな、出るかな。

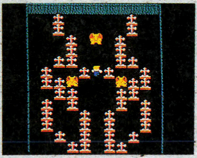


➡やったー。ありました。これで、うざったい敵はいなくなる。

飛空艇は、クレセントレイクの南の砂漠に埋められているらしい。エルフの町から徒歩で行くか、クレセントレイクの町の南西の川まで船を使い、そこから徒歩で行くか。ルートはふたつ。どちらも、さほど苦労はしないだろうが、前者のほうが船の便はいい。

ドラゴンの洞窟

飛空艇があれば、外洋の北の世界への旅も自由になる。まずは、クラスチェンジしよう。



⬅ドラゴンの王、バハムート。エライ。

港がなかった北の世界へも、飛空艇のおかげで、楽に行けるようになった。町を目指す人も多いだろうが、クラスチェンジを先にしたほうが、戦闘で有利になるのだ。ドラゴンの王、バハムートに会って話を聞くと、勇士の証を持ってきた者に称号を授けてくれるらしい。やるしかない。

試練の城

勇士の証はここにあるらしい。が、なんじゃ、こりゃあ。これが!? ほんまかいな。

この城の近くには、飛空艇が着陸できるような場所がない。適当なところを見つけて、そこから徒歩で来ることになる。城の中は、柱がワープゾーンになっている。柱と柱のつながりを覚えながら進まなくてはならないぞ。途中で手に入るいやしの杖や、ガントレットなどを有効に使おう。

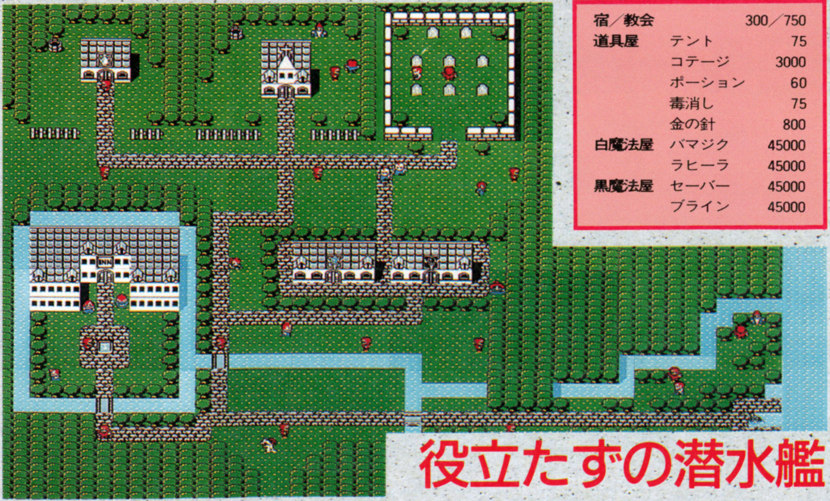


⬅どちらにしようかな。うーむこっちだ。

オンラクの町

潜水艦があるけど、息ができない。はたして、それを潜水艦と呼んでいいのか? 困った。

この町には潜水艦があるのだが、タルで作られているため、息ができない。こんなモノ役に立ちそうにないのだが、なにかがあれば本物の潜水艦になるらしい。また、重要な情報もたくさんあり、メルモンドにいたウネや、キャラバン、海底神殿の噂も聞ける。この町には武器屋も防具屋もない。武器や防具はほかの町で買っておこうね。



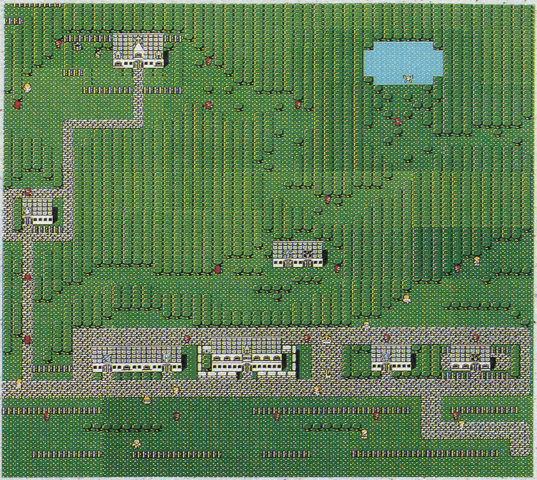
宿／教会		300／750
道具屋	テント	75
	コテージ	3000
	ポーション	60
	毒消し	75
	金の針	800
白魔法屋	バマジク	45000
	ラヒーラ	45000
黒魔法屋	セーバー	45000
	ブライン	45000

役立たずの潜水艦



山頂の町

岩山に囲まれた町。飛空艇が手に入ったら行けるようになるのだ。かなり広いぞ。



宿／教会		500/750
武器屋	ネコのツメ	65000
防具屋	ルビーの腕輪	500000
	守りの指輪	20000
道具屋	テント	250
	コテージ	3000
	ポーション	60
	毒消し	75
白魔法屋1)	ケアルガ	45000
	カディア	45000
黒魔法屋1)	ブリザガ	45000
	ブレイク	45000
白魔法屋2)	ホーリー	60000
	バオル	60000
黒魔法屋2)	ストップ	60000
	デジョン	60000

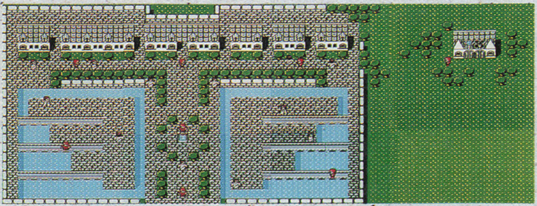
飛空艇がないと来れない町だ。強力な魔法、防具などがある。とくに魔法は、レベル7とレベル8の2種類も売っているぞ。お金を貯めておこう。町の北東の泉には、妖精が以前いたらしいが今はいない。この泉には、空気の水がある。それがあれば、あのオンボロ潜水艦をまともに動かすことができるというのに!!

次の目的は決まった。その妖精を助けることだ。そうすれば……。町の人の話によると妖精はキャラバンに売りとばされたらしい。このほかにも、重要な情報がある。この町の南にも、町があるのだが、言葉が通じないらしい。「夜空を輝くものが飛んでいった」なんて言う人もいるぞ。



ルフェイン人の町

こんなに広い世界なんだから外人がいても不思議ではない。問題はどうやって話すかだ。



山頂の町の情報通りに、全体マップの、鷹の翼のあたり(山頂の町の南東に)ルフェイン人の町がある。しかし、思った通り、言葉が通じないのだ。ガギガギとか、なんか変な音は聞こえるんだけどね。唯一魔法屋だけは、言葉が通じるみたいなんだけど。

外人さんと話すためにはどうするか? 外語学校はない。しかし、ホラ、メルモンドの町にいたでしょう。学者のウネが。つまり彼にロゼッタ石を持って行けば、それを解読してルフェイン人と話せるようになるのだ。というわけなんだが、そうするまでの道のりがこれまた長いんだな。

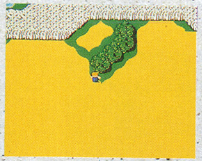
白魔法屋	アレイズ	60000
黒魔法屋	フレアー	60000



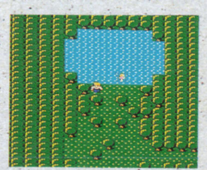
西の砂漠

空気の水を入手するのに必要な妖精が、キャラバンに売られてしまったらしい。とほほ。

オンラクの町の女の子がいってた通り、北の端の森の近くを歩いていると、突然キャラバンが出現する。キャラバンで売られているものは、たったひとつ。妖精のビンだけ。よし、さっそく買ってやろうと思って値段を聞いてびっくり！　なんと50000ギルもするのだ。妖精のビンを買い妖精を助けたら、さっそく山頂の町の泉に行こう。助けてくれたお礼に空気の水をくれるぞ。さあ、これでオンラクの町の樽の潜水艦に乗ることができるようになった。目指すは海底神殿だ。



⬅なにもないように見えるけどここ。



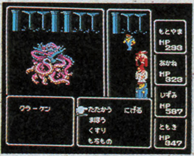
⬅フタを開けると、ん、なんだ、なんだ。



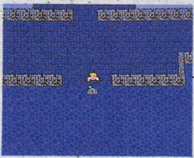
海底神殿

妖精を助けたことによって、潜水艦が動くようになった。ロゼッタ石はどこに！?

◉ダンジョンマップは47ページを参照のこと



⬅ボスのクラーケン。タコがな。



⬅潜水艦で無事ついた。ここはどこ。

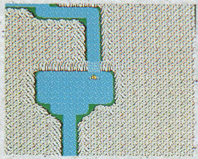
オンラクの町からここにくるわけだが、オンラクには武器屋と防具屋がなかった。その分、海底神殿にはダイヤモンドグッズなどの宝箱がいっぱいあるのだ。妖精のビンで大散財した分も、取り戻すことができるぞ。この神殿探索の目的はまず、ルフェイン語を理解するために必要不可欠なロゼッタ石を入手すること。もうひとつは、水のカオス、クラーケンを倒すことだ。オンラクの町で噂されていた、人魚とも話をしてみよう。ロゼッタ石を手に入れたら、メルモンドのウネに会おうぜ。



滝の裏の洞窟

山頂の町の人がいっていた、「西の方角へ飛んでいった輝くもの」を確認しに行こう。

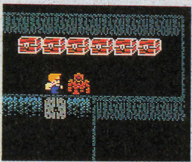
◉ダンジョンマップは48ページを参照のこと



⬅ウォー船が沈む。「俺、泳げる」。

ロゼッタ石のおかげで、ルフェイン人と話ができるようになった。どうやら、山頂の町の人がいっていたものは、ルフェイン人の祖先が作ったロボットらしい。オンラクの町から川を北に上った滝が怪しい。調べてみよう。

滝の裏には洞窟がある。この迷路は、通路がジグザグに、しかも複雑に入り組んでいる。非常に迷いやすいのだ。迷路の形に合わせて、ジグザグに斜め歩行をすれば、比較的迷わなくなるかな。迷路の一番奥の部屋にロボットと宝箱がある。ロボットに話しかけると、浮遊城に入るのに必要な、ワープキューブをくれる。



⬅敵か、味方か。味方ならなんかくれ。



しん気楼の塔

後半戦も佳境に入ってきた。ルフェイン人がくれたチャイムがあれば、塔を探索できる。

◉ダンジョンマップは48ページを参照のこと

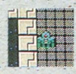


⬅ようやく、入ることができるんだぞ。

この塔を、飛空艇で飛んでいるときに見かけた人も多いはず。中に入ろうとして失敗した人も、少なくないはずだ。フフフ、ベイビー、ものには順序ってものがあるんだぜ。今こそ、ルフェイン人からもらったチャイムを使って探索を開始するのだ。中にある宝箱は、ほとんど最高級の武器や防具だ。これらのグッズは戦闘中にもちもののコマンドで使うと魔法の代わりになるのだ。装備しなくてもいいので、全員で攻撃とか、防御とかができて便利だ。



⬅さらに上に。え？　でもその上って……。



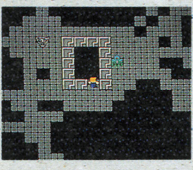
浮遊城

おー、宇宙にまできちまったぜ！　さあ、最後のクリスタルに輝きをとり戻すのだ。

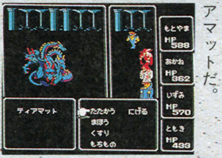
◉ダンジョンマップは48ページを参照のこと

ワープキューブは、しん気楼の塔の最上階とこの浮遊城とを結ぶ転送機のスイッチだったのだ。もし、ワープキューブがなかったら、また外に出てとりに行かなければならなかったところだ。

ここには、下界を見おろす窓がある。４つのカオスの祭壇から、力が１点に集まっているのが見える。なんとカオスの神殿にむかっているのだ。最上階にいる風のカオス、ティアマットを倒そう。全部のクリスタルに輝きが戻ったら、クリスタルレイクの予言者に会いに行こう。



⬅絶景かな。なんて言っている場合か。



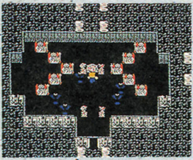
⬅風のカオス、ティアマットだ。



過去のカオスの神殿

いよいよ、最後の敵と戦うときがきた。今までの努力は、このためにしてきたことなのだ。

◉ダンジョンマップは49ページを参照のこと



⬅この人は誰？　もうヒトじゃねーか。

もう、ここまでくればわかるだろうが、重要なアイテムを入手するときや意味ありげな場所には、たいてい固定キャラがいる。なにかありそうだなと思ったら、ＨＰを、あらかじめ全回復しておこう。用心にこしたことはないのだ。

王女にもらったリュートが役に立つときがきた。これで、悪の扉の封印をこわし、地下へ行こう。ここは、各階ごとに過去の復習（復讐）となっていて、懐かしいヤツも出てくる。そして最後に大ボスだ。



⬆さぁ、ついに来たぞ。最後のボスはハンパな奴じゃないぜ！

魔法リスト

黒魔法

攻撃魔法といっても数が多いので、あまり使わない魔法もあるのだ。

●記号 ナ＝ナイト 忍＝忍者 赤＝赤魔術師 (赤)＝赤魔道士 白＝白魔術師 (白)＝白魔道士 黒＝黒魔術師 (黒)＝黒魔道士

レベル	魔法	説明	範囲	使用可能キャラクター
レベル1	ファイア	炎の魔法。ガーランドには、これを使おう	敵1	忍赤(赤)黒(黒)
レベル1	スリプル	敵を眠らせることができる。初期に有効。	敵全	忍赤(赤)黒(黒)
レベル1	シェイプ	命中率を10パーセント高める。	敵1	忍赤(赤)黒(黒)
レベル1	サンダー	稲妻でダメージを与える。水中の敵に最適。	敵1	忍赤(赤)黒(黒)
レベル2	ブリザド	冷気で敵に20〜80のダメージを与える。	敵1	忍赤(赤)黒(黒)
レベル2	ダクネス	敵を暗闇で包み回避率や命中率を下げる。	敵全	忍赤(赤)黒(黒)
レベル2	ストライ	装備している武器の強さを14パーセント増す。	味1	忍赤(赤)黒(黒)
レベル2	スロウ	敵の攻撃回数を減らす。力技の敵に有効。	敵全	忍赤(赤)黒(黒)
レベル3	ファイラ	炎の力で30〜120のダメージを敵に与える。	敵全	忍赤(赤)黒(黒)
レベル3	ホールド	敵をマヒさせて役立たずにしてしまう。	敵1	忍赤(赤)黒(黒)
レベル3	サンダラ	稲妻で30〜120のダメージを敵に与える。	敵全	忍赤(赤)黒(黒)
レベル3	シェイラ	敵への命中率を10パーセント高める。	敵全	忍赤(赤)黒(黒)
レベル4	スリプラ	スリプルよりも長時間眠らせることができる。	敵1	忍赤(赤)黒(黒)
レベル4	ヘイスト	攻撃回数が2倍になる。スロウの効果を消す。	味1	忍赤(赤)黒(黒)
レベル4	コンフュ	敵を混乱させて、どうし討ちをさせる。	敵全	忍赤(赤)黒(黒)
レベル4	ブリザラ	冷気で40〜160のダメージを敵に与える。	敵全	忍赤(赤)黒(黒)
レベル5	ファイガ	炎の力で敵に50〜200のダメージを与える。	敵全	赤(赤)黒(黒)
レベル5	クラウダ	毒の煙を出して敵を攻撃する。	敵全	(赤)黒(黒)
レベル5	テレポ	洞窟の中でひとつ前の階にテレポートする。	味全	(赤)(黒)
レベル5	ラスロウ	スロウのバージョンアップ版。強力。	敵1	赤(赤)黒(黒)
レベル6	サンガー	稲妻で敵に60〜240のダメージを与える。	敵全	(赤)黒(黒)
レベル6	デス	アンデッドには効かないのだ。	敵1	黒(黒)
レベル6	クエイク	大地震を起こして、敵を即死させる。	敵全	黒(黒)
レベル6	スタン	HP 300までの敵を確実にマヒさせる。	敵1	黒(黒)
レベル7	ブリザガ	冷気で敵に70〜280のダメージを与える。	敵全	(赤)黒(黒)
レベル7	ブレイク	敵を石化させる。受けたモンスターは死ぬ。	敵1	(黒)
レベル7	セーバー	命中率を40パーセント、攻撃力を15高める。	自分	(黒)
レベル7	ブライン	敵の視力を完全に奪う。力の強い敵に。	敵1	黒(黒)
レベル8	フレアー	超強力攻撃魔法。最高のダメージを与える。	敵全	(黒)
レベル8	ストップ	敵の時間を止めて、マヒと同じ効果を与える。	敵全	(黒)
レベル8	デジョン	敵を違う次元に送りこむことができる。	敵1	(黒)
レベル8	キル	敵1匹を瞬時にして殺してしまう。	敵1	(黒)

注：表組内の下の欄は効果を与えることのできる範囲と使用可能なキャラクターを表わしています。

白魔法

パーティー全体を回復させる魔法と個人を回復させる魔法がある。後半になればアイテムで魔法が使えるのでとっても楽ちん。

レベル	魔法	説明	対象	使用可能
レベル1	ケアル	回復魔法の基本。残り回数に気をつけよう。	味1	ナ白赤
レベル1	ディア	アンデッドの敵に20～80のダメージを与える。	敵全	白(白)
レベル1	プロテス	1回につき8ポイントのアーマーを上げる。	味1	ナ赤(赤)白(白)
レベル1	ブリンク	回避率を32パーセント高めることができる。	自分	ナ赤白(白)
レベル2	ブラナ	暗闇に包まれた状態から、回復できる。	味1	ナ赤(赤)白(白)
レベル2	サイレス	敵の呪文を封じこめることができる。	味1	ナ赤(赤)白(白)
レベル2	バサンダ	稲妻によるダメージを最大半分に減少。	味全	ナ赤(赤)白(白)
レベル2	インビジ	回避率を20パーセント高められる。	味1	ナ赤(赤)白(白)
レベル3	ケアルア	32～64のHPを回復することができる。	味1	ナ赤(赤)白(白)
レベル3	アディア	アンデッドの敵に40～160のダメージを与える。	敵全	白(白)
レベル3	バファイ	炎のダメージを、最大半分まで減少させる。	味全	ナ赤(赤)白(白)
レベル3	ヒール	最大24のHPを全員に回復する。ありがたい。	味全	ナ赤(赤)白(白)
レベル4	ポイゾナ	解毒の呪文。毒消しのほうがいい。	味1	赤(赤)白(白)
レベル4	フィアー	出てきた敵を追いはらうことができる。	敵全	白(白)
レベル4	バコルド	冷気によるダメージを最大半分に減少。	味全	赤(赤)白(白)
レベル4	ボキャル	敵から受けたサイレスの効果を打ち破る。	味1	赤白(白)
レベル5	ケアルダ	最大128のHPを回復することができる。	味1	赤(赤)白(白)
レベル5	レイズ	死者を復活させることができる。HPは1。	味1	赤 白(白)
レベル5	ダディア	アンデッド属に60～240のダメージ。	敵全	白(白)
レベル5	ヒーラ	24～48のHPを回復させることができる。	味全	白(白)
レベル6	ストナ	石化された味方を元に戻すことができる。	味1	白(白)
レベル6	ダテレポ	ダンジョンから外へテレポートできる。	味全	赤白
レベル6	プロテア	アーマーを12ポイント上げることができる。	味全	赤白(白)
レベル6	インビア	回避率を20パーセント高めることができる。	味全	赤白(白)
レベル7	ケアルガ	HPを完全回復することができる。	味1	白
レベル7	カディア	アンデッドの敵に80～320のダメージを与える。	敵全	白
レベル7	バマジク	敵の死の魔法を完全に防ぐことができる。	味全	赤白(白)
レベル7	ラヒーラ	48～96のHPを回復することができる。	味全	白(白)
レベル8	アレイズ	HPを完全回復して生き返らせる。	味1	白
レベル8	ホーリー	白魔法最高の攻撃魔法。これは、効きます。	敵全	白
レベル8	バオル	すべての攻撃魔法を防ぐことができる。	味1	白
レベル8	デスペル	敵の特殊な能力をすべて無効化できる。	敵1	白

武器

このゲームでは、値段が高いほうがいい武器だとか、新しいほうが強いだとかの常識は通用しない。たとえば、前半戦の戦士はブロードソードがあれば十分。モンスターの系統に対する得手不得手もある。これらに注意しながら選択を楽しもう。

●記号　戦=戦士　ナ=ナイト　シ=シーフ　忍=忍者　モ=モンク　ス=スーパーモンク　赤=赤魔術師　黒=黒魔術師　白=白魔術師　○=魔道士

	攻	命	道具	装備
ヌンチャク	12	0	——	忍ス
ナイフ	5	10	——	戦ナシ忍赤(赤)黒(黒)
杖	6	0	——	戦ナ忍モス赤(赤)白(白)黒(黒)
レイピア	9	5	——	戦ナシ忍赤(赤)
ハンマー	9	0	——	戦ナ忍白(白)
ブロードソード	15	10	——	戦ナ忍赤(赤)
バトルアクス	16	5	——	戦ナ忍
シミター	10	10	——	戦ナシ忍赤(赤)
テツヌンチャク	16	0	——	忍モス
ダガー	7	10	——	戦ナシ忍赤(赤)黒(黒)
しゃくじょう	14	0	——	戦ナ忍モス
サーベル	13	5	——	戦ナシ忍赤(赤)
ロングソード	20	10	——	戦ナ忍赤(赤)
グレートアクス	22	5	——	戦ナ忍
フォールチョン	15	10	——	戦ナシ忍赤(赤)
ミスリルナイフ	10	15	——	戦ナシ忍赤(赤)黒(黒)
ミスリルソード	23	15	——	戦ナ忍赤(赤)
ミスリルハンマ	12	5	——	戦ナ忍白(白)
ミスリルアクス	25	10	——	戦ナ忍
フレームソード	26	20	——	戦ナ忍赤(赤)
アイスブランド	29	25	——	戦ナ忍赤(赤)
ウィルムキラー	19	15	——	戦ナシ忍赤(赤)
グレートソード	21	20	——	戦ナ忍赤(赤)
サンブレード	32	30	——	戦ナ忍赤(赤)
さんごのつるぎ	19	15	——	戦ナシ忍赤(赤)

注：攻は攻撃力、命は命中率、道具は道具として使ったときの効果を表わしています。

武器	攻	命	道具	装備
ウェアバスター	攻18	命15	道具 ——	装備 戦ナ忍赤(赤)
ルーンブレード	攻18	命15	道具 ——	装備 戦ナシ忍赤(赤)
力の杖	攻12	命0	道具 ——	装備 戦ナ忍モス白(白)黒(黒)
ライトアクス	攻28	命15	道具 アディア	装備 戦ナ忍
いやしの杖	攻6	命0	道具 ヒール	装備 忍白(白)
魔術の杖	攻12	命10	道具 ファイラ	装備 忍黒(黒)
ディフェンダー	攻30	命35	道具 ブリンク	装備 ナ忍(赤)(黒)
魔道士の杖	攻15	命15	道具 コンフュ	装備 (黒)
シャープソード	攻24	命25	道具 ——	装備 ナ忍(赤)
ねこの爪	攻22	命35	道具 ——	装備 ナ忍(赤)(黒)
トールハンマー	攻18	命15	道具 サンダラ	装備 ナ忍(白)
レイズサーベル	攻22	命20	道具 クラウダ	装備 ナ忍(赤)
サスケの刀	攻33	命35	道具 ——	装備 忍
エクスカリバー	攻45	命35	道具 ——	装備 ナ
マサムネ	攻56	命50	道具 ——	装備 戦ナシ忍モス赤(赤)白(白)黒(黒)

防具

このゲームの防具には、重さという概念がある。このため、いくら防御力の数値が高かろうと、その防具の重量にキャラクターが耐えられなければ、かえってマイナスになってしまうのだ。

●記号 戦=戦士 ナ=ナイト シ=シーフ 忍=忍者 モ=モンク ス=スーパーモンク 赤=赤魔術師 黒=黒魔術師 白=白魔術師 ○=魔道士

防具	防	重	道具	装備
服	防1	重2	道具 ——	装備 戦ナシ忍モス赤(赤)白(白)黒(黒)
皮よろい	防4	重8	道具 ——	装備 戦ナシ忍モス赤(赤)
鎖かたびら	防15	重15	道具 ——	装備 戦ナ忍赤(赤)
鉄よろい	防24	重23	道具 ——	装備 戦ナ忍
ナイトのよろい	防34	重33	道具 ——	装備 戦ナ
ミスリルメイル	防18	重8	道具 ——	装備 戦ナ忍
フレイムメイル	防34	重10	道具 ——	装備 戦ナ忍
アイスアーマー	防34	重10	道具 ——	装備 戦ナ忍
ダイヤアーマー	防42	重10	道具 ——	装備 ナ
ドラゴンメイル	防42	重10	道具 ——	装備 ナ

注：防は防御力、重は重さ、道具は道具として使ったときの効果を表わしています。

名前	防	重	道具	装備
銅の腕輪	4	1	——	戦ナシ忍モス赤(赤)白(白)黒(黒)
銀の腕輪	15	1	——	戦ナシ忍モス赤(赤)白(白)黒(黒)
ルビーの腕輪	24	1	——	戦ナシ忍モス赤(赤)白(白)黒(黒)
ダイヤの腕輪	34	1	——	戦ナシ忍モス赤(赤)白(白)黒(黒)
白のローブ	24	2	インビア	(白)
黒のローブ	24	2	ブリザラ	(黒)
皮の盾	2	0	——	戦ナ忍
鉄の盾	4	0	——	戦ナ忍
ミスリルの盾	8	0	——	戦ナ忍
炎の盾	12	0	——	戦ナ忍
アイスシールド	12	0	——	戦ナ忍
ダイヤシールド	16	0	——	ナ
イージスの盾	16	0	——	ナ
バックラー	2	0	——	戦ナシ忍赤(赤)
守りのマント	8	2		戦ナシ忍赤(赤)白(白)黒(黒)
皮の帽子	1	1	——	戦ナシ忍モス赤(赤)白(白)黒(黒)
かぶと	3	3	——	戦ナ忍
大かぶと	5	5	——	戦ナ忍
ミスリルかぶと	6	3	——	戦ナ忍
ダイヤのかぶと	8	3	——	ナ
いやしのかぶと	6	3	ヒール	ナ忍
リボン	1	1	——	戦ナシ忍モス赤(赤)白(白)黒(黒)
皮手袋	1	1	——	戦ナシ忍モス赤(赤)白(白)黒(黒)
青銅のこて	2	3	——	戦ナ忍
鋼のこて	4	5	——	戦ナ忍
ミスリルのこて	6	3	——	戦ナ忍(赤)
ガントレット	6	3	サンダー	ナ忍(赤)
巨人のこて	6	3	セーバー	戦ナ忍(赤)
ダイヤのこて	8	3	——	ナ
守りの指輪	8	1	——	戦ナシ忍モス赤(赤)白(白)黒(黒)

アイテム

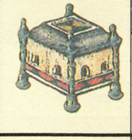
登場するアイテムは、23種と意外に少ない。でも、そのほとんどがゲーム攻略のカギをにぎる重要なものばかりなのだ。よく覚えておくように。



寝袋
75G。全員のHPを少し回復。セーブも可能。



テント
250G。寝袋のバージョンアップ版。セーブ可能。



コテージ
3000G。HP、MP完全回復。セーブも可能。



ポーション
60G。HPが30回復する。たくさん持ちたい。



毒消し
75G。毒を治す。これもたくさん持って歩こう。



金の針
800G。石化を治す。持っていないと泣くことに。



リュート
王女がくれる。悪の扉の封印をやぶる効果あり。



クラウン
試練の城で必要。まずは、アストスに……。



水晶の目
マトーヤの目。彼女に返してやろう。



目覚めの薬
眠っているエルフの王子を起こすことができる。



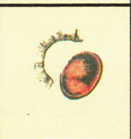
神秘の鍵
封印された扉を開けるための鍵。これはほしい。



ニトロの火薬
運河を作るのに必要。これで世界が広がるのだ。



ロゼッタ石
ルフェイン人と話ができるようになる。



スタールビー
巨人の峠を通るのに必要。巨人の大好物。



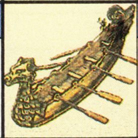
土の杖
土の洞窟の奥の石板を開けることができる。



浮遊石
飛空艇の動力源。入手はかなり困難といえる。



アダマンタイト
幻の名剣の材料となる金属。ドワーフに渡す。



カヌー
これがあれば、川や湖を通ることができる。



ねずみのしっぽ
クラスチェンジに必要。ドラゴンの勇者の証。



妖精のビン
50000G。捕らえられた妖精が入れられている。



空気の水
水中で呼吸ができる。潜水艦に乗るのに必要。



チャイム
しん気楼の塔に入るために必要な古代の道具。

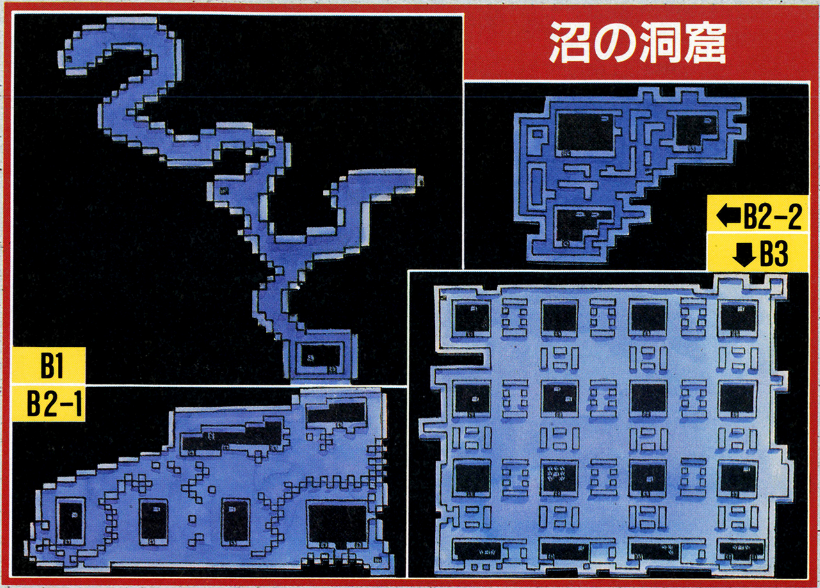


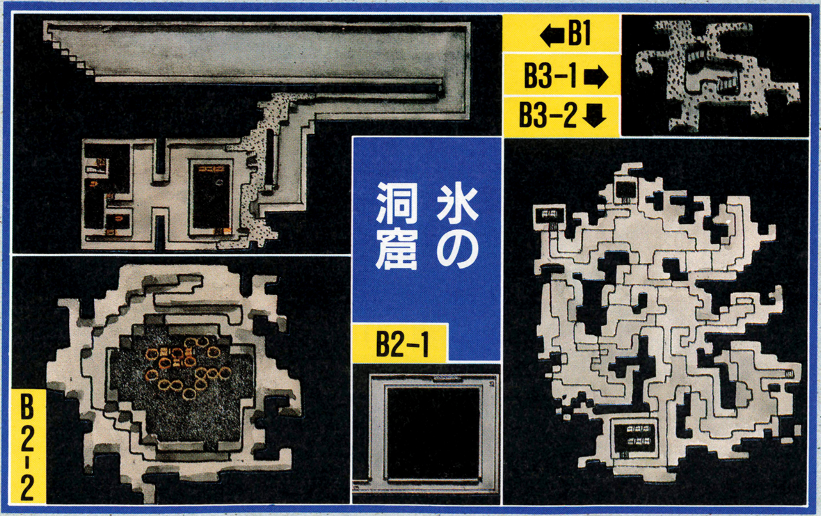
ワープキューブ
塔から浮遊城に行くために必要なアイテム。

さあ いよいよ ダンジョンマップだ!!

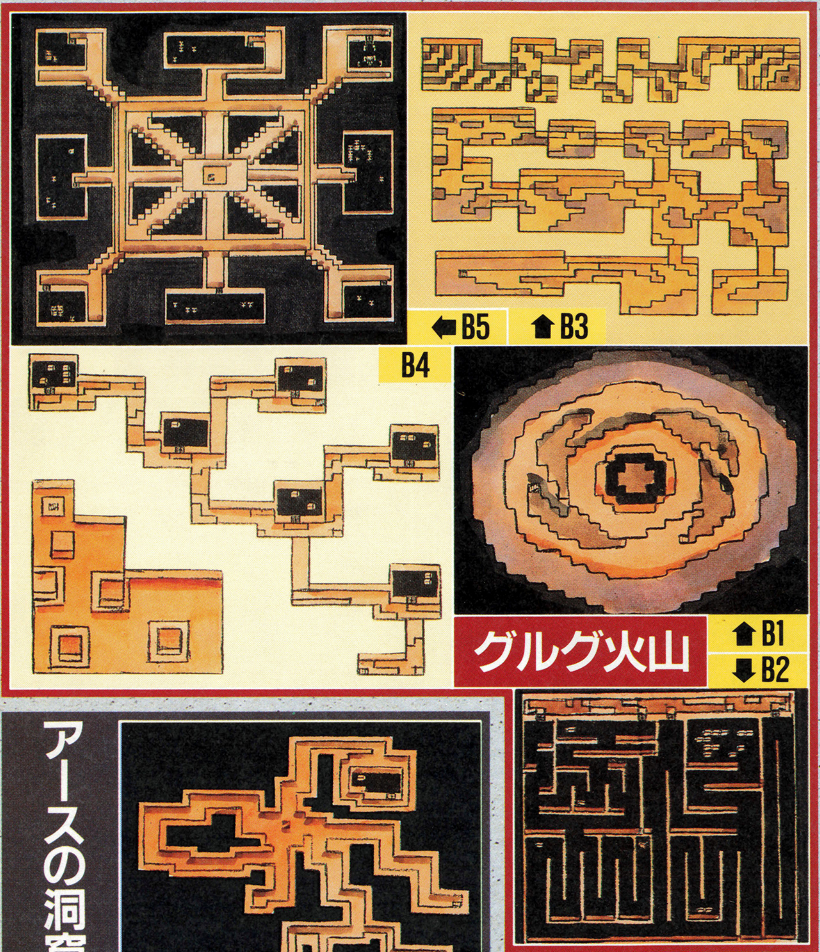
ダンジョンマップ

なにしろ、だだっぴろいマップが盛りだくさん！　多少小さくなっちゃうけど、ルートはわかるはず。利用すべし。

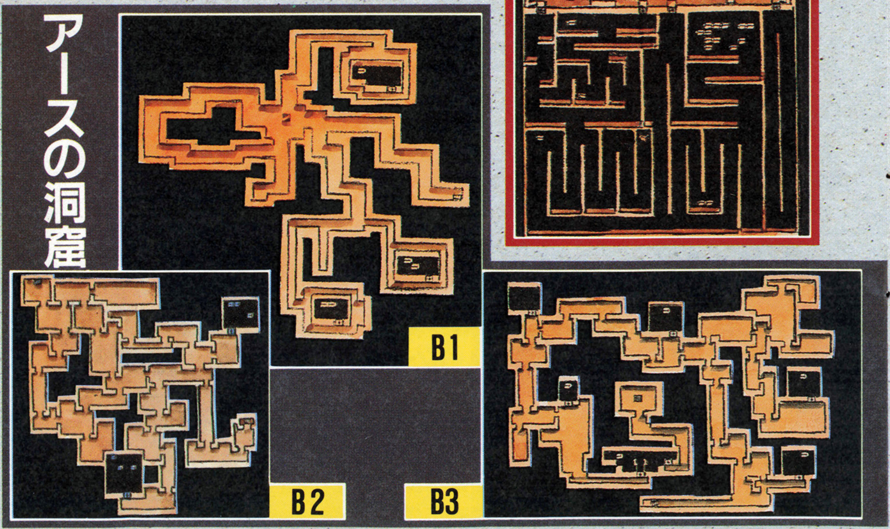




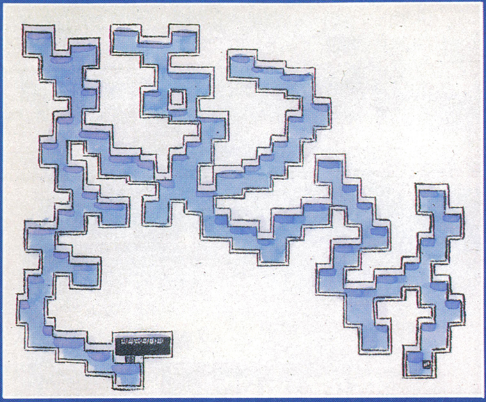
グルグ火山

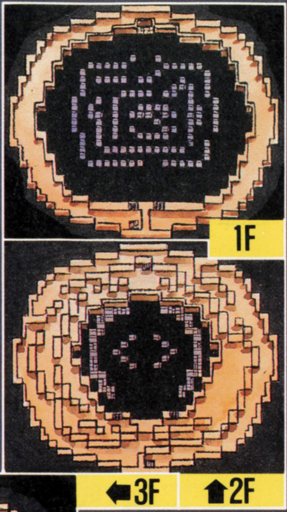


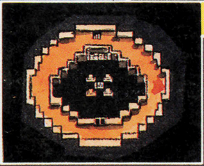
アースの洞窟



滝の裏の洞窟

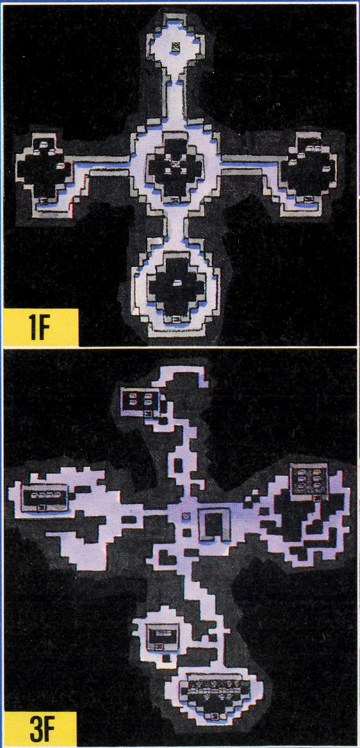


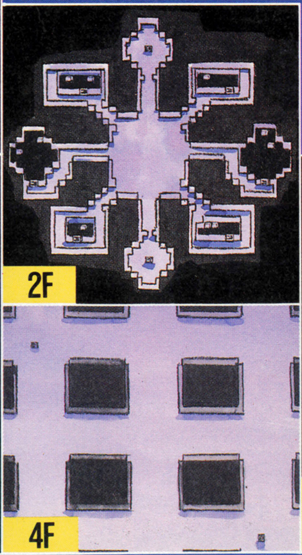


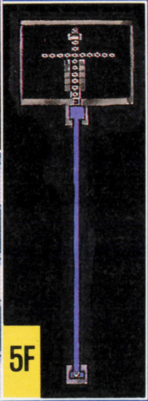


しん気楼の塔

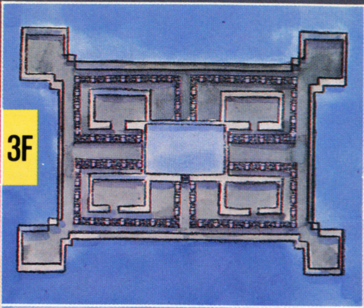
浮遊城

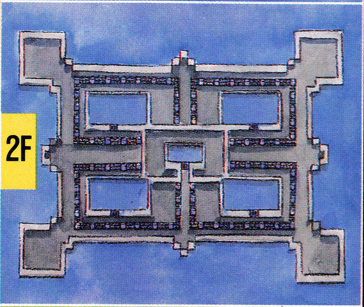


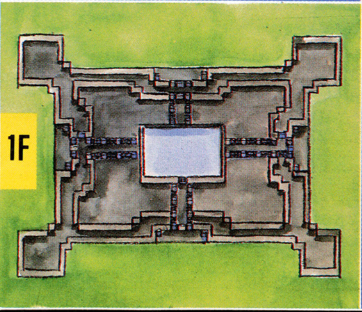


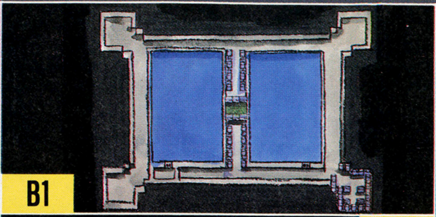


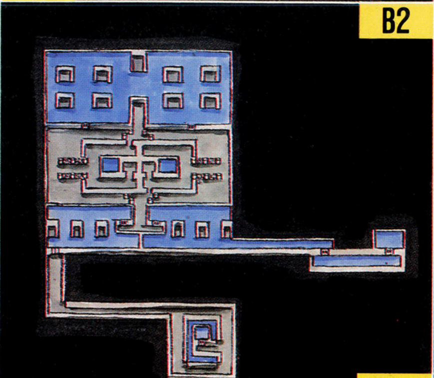
過去のカオスの神殿

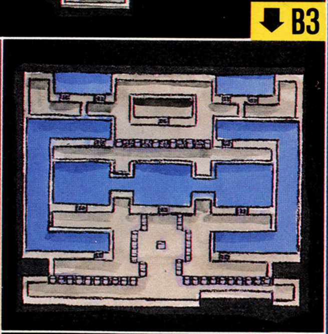


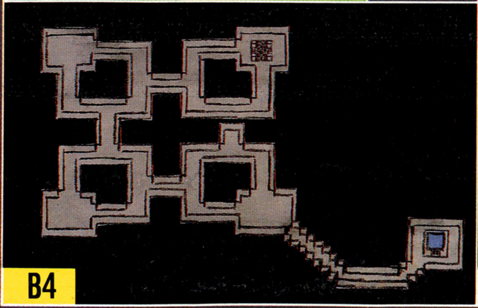


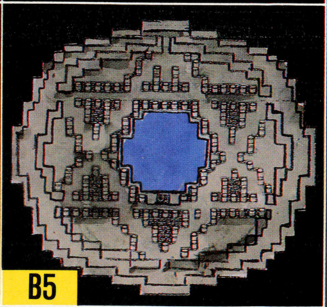












モンスター紹介

表のみかた

(写真)

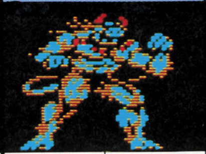
経験値	攻撃力
ギル	弱点
HP	特殊攻撃

オーガメイジ



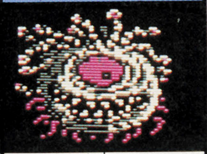
723	23〜46
723	—
132	各種魔法

ミノタウロゾンビ



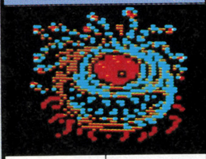
1050	40〜80
1050	炎
224	—

ビホルダー



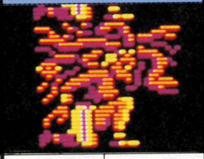
3225	30〜60
3225	—
162	デス他

デスビホルダー



1	120〜240
1	炎
360	デジョン

メデューサ



699	20〜40
699	—
68	石化

ラクシャーサ



603	20〜40
800	—
110	各種魔法

アースエレメント



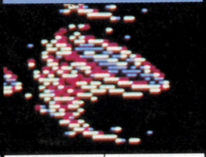
1563	66〜132
768	炎
288	—

ドラゴンゾンビ



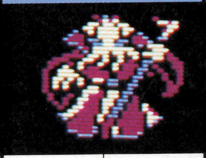
2331	56〜112
999	炎
268	—

エアエレメンタル



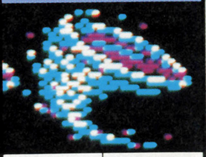
1614	53〜106
807	—
358	—

マインドフレア



822	1〜2
999	—
112	死の打撃

ウォーター



1962	69〜138
800	冷気
300	—

オチュー



1224	20〜40
102	稲妻
208	—

バンパイア



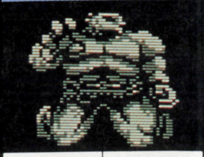
1200	76〜152
2000	炎
156	ニラミ(マヒ)

ホワイトダイル



1890	56〜112
2000	稲妻
142	—

ストーンゴーレム



2385	70〜140
1000	—
200	スロウ

南半球のモンスターはそれほどでもないのだが、これが北半球やダンジョンの中となると、とんでもなく強いやつが出てくる。無敵かと思うほどHPが高かったり、強力な魔法を使うやつがいたり。全部は紹介しきれないので強敵だけを紹介。

デスナイト



2700	55〜110
3000	—
190	—

ヒルギガース



879	30〜76
879	—
240	—

クレイゴーレム



1257	64〜128
800	—
176	ヘイスト

ピスコディーモン

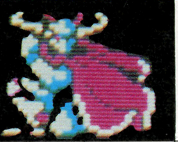


276	30〜60
300	—
84	—

ボスモンスター

重要な場面で必ず登場するボスキャラたちは、さまざまな特殊攻撃をしかけてくる。その特殊攻撃に応じた戦闘ができるようになると楽しさ倍増。

ガーランド



いちばん最初に戦うボス。そして最後にも……。

130	15〜30	—
250	無効果：—	
106	—	

リッチ



土のカオス。強力なアンデッドモンスター。

2200	40〜80	炎
3000	無効果：冷気、マヒ	
400	ブリザラ、スリプル	

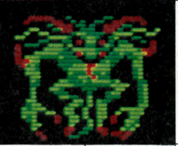
マリリス



火のカオス。魔法が極めて効きにくいのだ。

2475	40〜80	マヒ、眠り
3000	無効果：稲妻、冷気	
600	ファイラ、ダクネス	

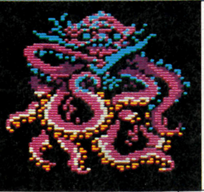
アストス



初めて出会う、恐怖の魔法、デスの使い手。

2250	26〜52	—
2000	無効果：—	
168	デス、ヘイスト	

クラーケン



水のカオス。大ダコの怪物。体力が高い。

4245	50〜100	稲妻
5000	無効果：地震、炎	
800	スミ(くらやみ)	

ティアマット



風のカオス。浮遊城に住む最後のカオス。

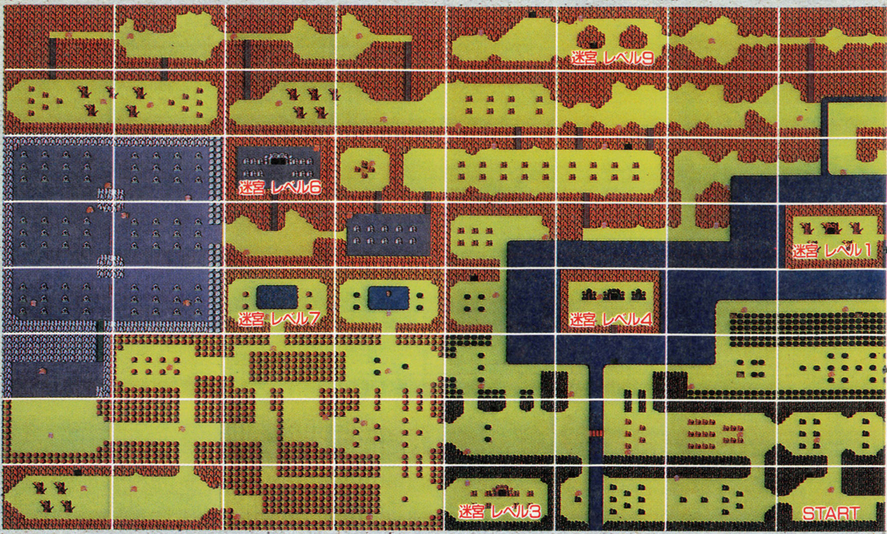
5496	49〜98	毒、石化
6000	無効果：地震、冷気	
1000	毒ガス、ふぶき	

カオス



諸悪の根源にして最後の敵。文句なしに強い。

0	100〜200	—
0	無効果：ほぼすべて	
2000	各種魔法	



LEGEND OF ZELDA

ゼルダの伝説

STORY

ハイラル王国を支える力と知恵、2枚のトライフォース。大魔王ガノンは、王国を支配すべく力のトライフォースを奪い去った。対してこの力を悪用されることを恐れたゼルダ姫は、知恵のトライフォースを8つに分割、各地に隠した。これをさがし出し、ガノンを倒すのが、主人公リンクの使命だ。

CONTENTS

アイテムリスト

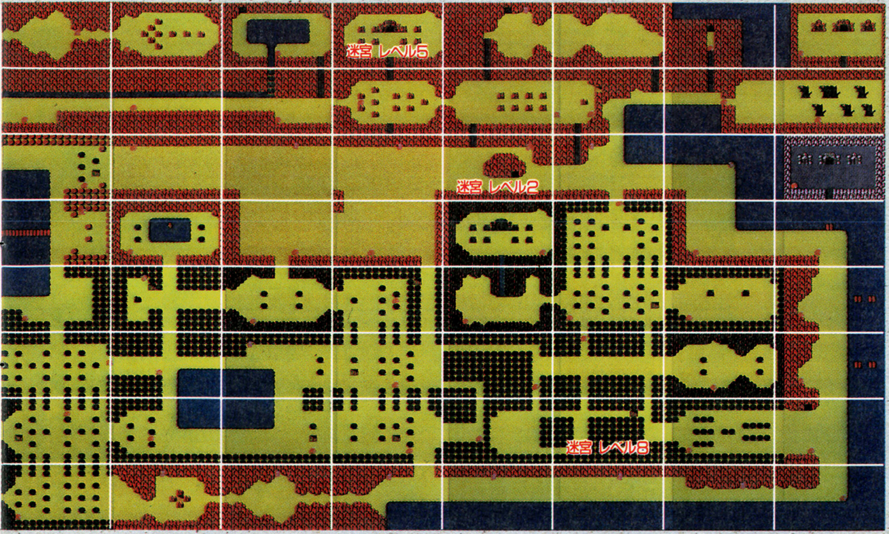
武器、防具、アイテム32種類をまとめて紹介。冒険を始める前に要チェックだ。

マジカルロッド
魔法を使った遠隔攻撃ができるようになる。

赤い水
青い水2回分。1度使うと青い水に変わる。

マジカルキー
何度でも使える便利なキー。入手は後半で。

赤い指輪
受けるダメージを4分の1に。入手は困難。

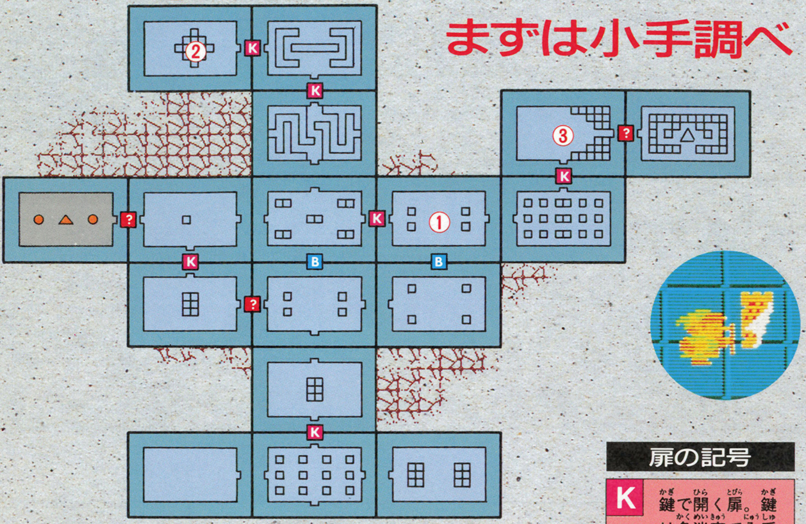


ソード スタート地点でもらえる、リンクの初期装備。	**ホワイトソード** 攻撃力はソードの2倍。ハート5個で入手可能。	**マジカルソード** ソードの4倍の攻撃力。ハート12個で入手可能。	**マジックシールド** ビーム攻撃にも耐える大きな盾。安く買おう。
ブーメラン 敵の動きを一時的に止めることができる武器。	**マジカルブーメラン** 飛距離が長い。ザコならこれで倒せることも。	**バクダン** 武器として、また迷宮の壁を壊すのにも使う。	**弓** 矢を射るための道具。単体では効果がない。
矢 効果はあるが、1本撃つ度に1ルピーを消費。	**銀の矢** 対ガノン戦に必要な武器。ラスト近くで入手。	**青いロウソク** 武器、明かり、木を焼く、と用途が多く便利。	**赤いロウソク** 1画面内で何度でも使える。便利なロウソク。
バイブル マジカルロッドの攻撃力がアップする。	**ハート** 体力ひとつ分回復。満タンだと意味がない。	**ハートのうつわ** 体力の最大値が増える。限られた数しかない。	**青い水** 体力を最大まで戻す薬。いつでも使えて便利。
イカダ はしけのある場所から、海を渡ることができる。	**ハシゴ** 川や迷宮の溝など1マス分ならこれで渡れる。	**笛** 用途は謎。この笛の音に弱い敵もいるらしい。	**キー** 1本で1回、迷宮内の鍵のかかった扉を開く。
マジカルロック 敵の動きを完全に止める。1画面内で有効。	**ルピー** ハイラルの通貨。黄色は1、青は5ルピー。	**エサ** 敵を集めることのできるエサ。後半で重要。	**青い指輪** 受けるダメージを半減。購入できるが、超高値。
コンパス 迷宮内で、トライフォースのある場所を示す。	**マップ** 各迷宮内で入手。迷宮の全体図を見られる。	**手紙** 命の水を買うのに必要。じいさんからもらう。	**パワーブレスレット** ワープロ入り口など、特定の岩を動かせる。

LEVEL 1

中央の湖の上にある最初のダンジョンがここ。構造はわかりやすいし、敵もあまり強いのはいないので安心。

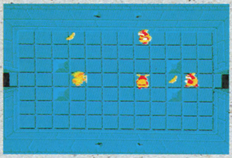
まずは小手調べ



扉の記号

K	鍵で開く扉。鍵は各迷宮で入手。
B	爆弾で穴が開く壁。通路になる。
?	なんらかの仕掛けがある通路。





⬅ブーメラン使いのゴーリアが最大の敵。

まずは迷宮になれるのだ!

フィールドでの準備

ここに入るには、攻撃の激しい、湖にかかった橋を渡る必要がある。また、ダンジョン内ではブーメラン攻撃もあるので、マジカルシールドだけは装備しておきたい。

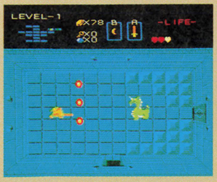
攻略のポイント

まずは①を目指そう。ブーメランを手に入れると、その後の戦いがぐっと楽になるはずだ。②では階段のまわりの石を押して、地下にある弓を入手。まだ使えないが、後で必ず役に立つ。③にいるのは、アクオメンタスだ。

LEVEL1のボス

アクオメンタス

あまり動かず断続的に3方向に向けてビームを放つ。体力が満タンなら剣のビームで楽勝。爆弾も有効だ。



⬅この位置が死角。3方向ビームは怖くない。

LEVEL 2

地下に隠した宝がひとつもない、小さくてなんだか寂しい迷宮だ。だけど、ボスのドドンゴは強敵だぞ！

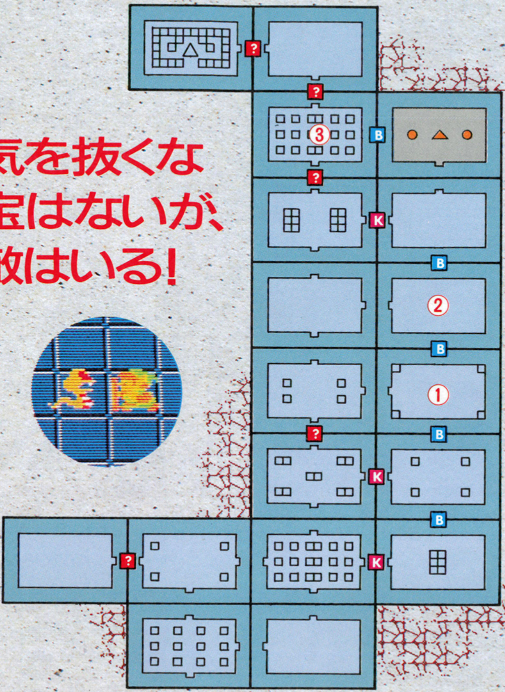
扉の記号

K 鍵で開く扉。鍵は各迷宮で入手。

B 爆弾で穴が開く壁。通路になる。

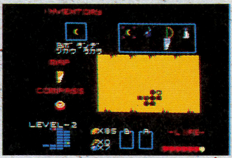
? なんらかの仕掛けがある通路。

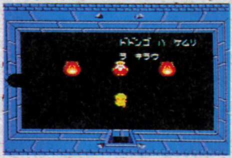
気を抜くな 宝はないが、敵はいる！



▲START

⬇マップを手に入れたら、サブ画面で現在地をチェック！





ドドンゴの攻略がすべてだ！

フィールドでの準備

この迷宮はあまり広くないし、マップもすぐに入手できる。マジカルブーメランが手に入れば青ゴーリアも怖くないので、LEVEL 1から連続的に攻略してもよい。

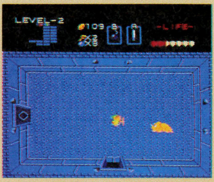
攻略のポイント

①にいる敵をすべて倒せば、マジカルブーメランが手に入る。そのまま奥に進もう。バクダンをじゅうぶんに持っていない場合は、ドドンゴとの戦いに備えて②③に出現するバクダンを確実に取っていこう。

LEVEL 2のボス

ドドンゴ

こいつはバクダンで倒す。前に回り込んで2個食わせるか、煙で動きを止めて剣で突くか、どちらでも可。

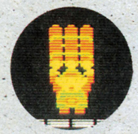


⬅剣での攻撃ははね返す。弱点はバクダンだ。

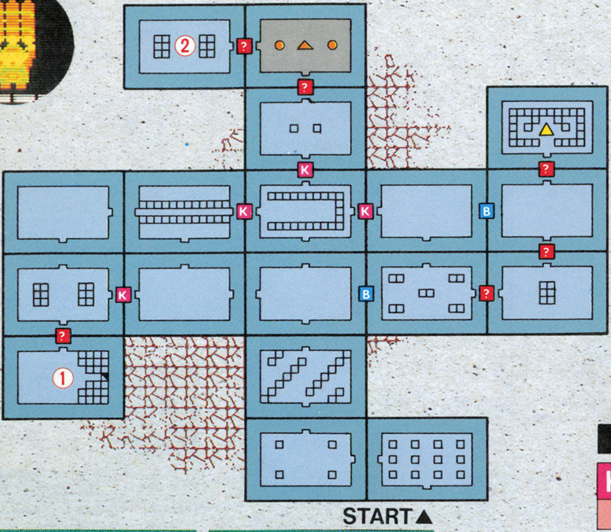
LEGEND OF ZELDA

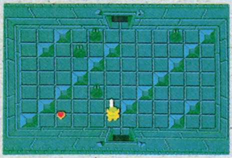
LEVEL 3

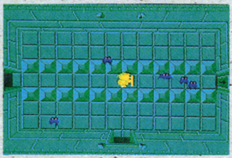
そろそろ敵も強力になってくる。本当に必要なことは何なのか、このマップで見極めてから突入しよう！



盾を持った騎士タートナックだ







←同じ部屋なのに行けない場所がある。

扉の記号

K	鍵で開く扉。鍵は各迷宮で入手。
B	爆弾で穴が開く壁。通路になる。
?	なんらかの仕掛けがある通路。

ここではイカダが手に入るぞ

フィールドでの準備

敵のレベルは上がってくるが、ハートのゲージはなかなか増えない。ここには、青でもいいから薬を持って行きたいところだ。手紙のじいさんはもう見つけたよね？

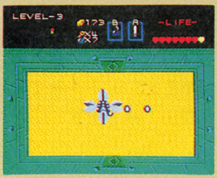
攻略のポイント

この迷宮は、行く必要のない場所が多いのが特徴。余裕のないときは、そのあたりをしっかり見極めよう。①の地下にあるのはイカダ。キーを買ってあれば②までは行く必要なし。ボス戦のため、バクダンだけは集めよう。

LEVEL3のボス

テスチタート

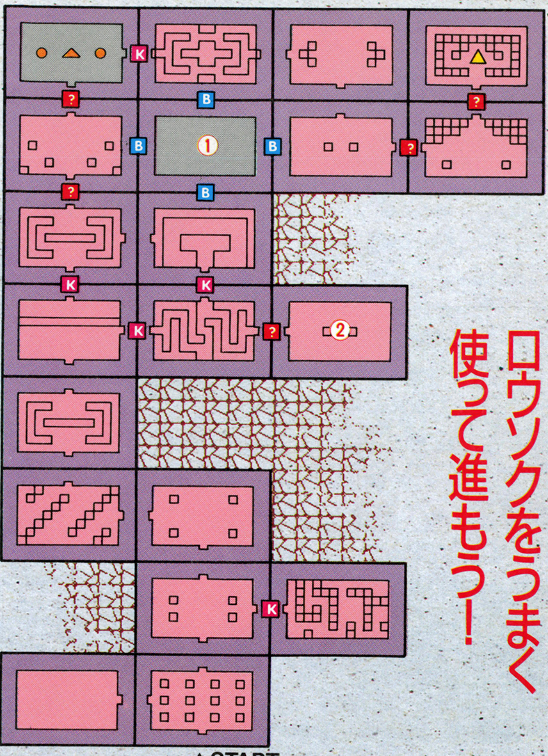
4つの腕をすべて落とさなければ勝てない。傷を追うとスピードアップするので、バクダンで一気に勝負。



←うまくいけば、バクダン一発で倒せるぞ！

LEVEL 4

真っ暗な部屋ではロウソクを使わなければ何も見えない。分裂するヤツ、盾を食うヤツと、いやな敵も出現。



ロウソクをうまく使って進もう!

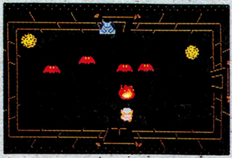
扉の記号

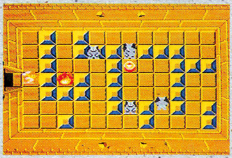
K 鍵で開く扉。鍵は各迷宮で入手。

B 爆弾で穴が開く壁。通路になる。

? なんらかの仕掛けがある通路。

⬇暗い部屋ではロウソクを。対キースの武器としても有効。





入る前にしっかりチェック!

フィールドでの準備

できることなら、ここまでにはホワイトソードを入手しておきたい。加えて、ロウソクは絶対必要。高いものではないので、適当な店で購入しておこう。

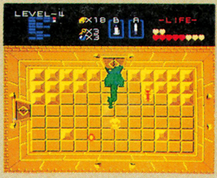
攻略のポイント

暗い部屋に入ったらまずロウソク、が基本。ただし、切り替えの手間を惜しんで持ちっぱなしではダメ。とくにバイアとライクライクにはブーメランが有効なのだ。①は隠し部屋、地下室は②で石を押せば階段が出現する。

LEVEL 4のボス

グリオーク

弱点は頭だけ。しかも剣による攻撃しか受け付けない難敵だ。ある程度の体力がないと勝てないだろう。



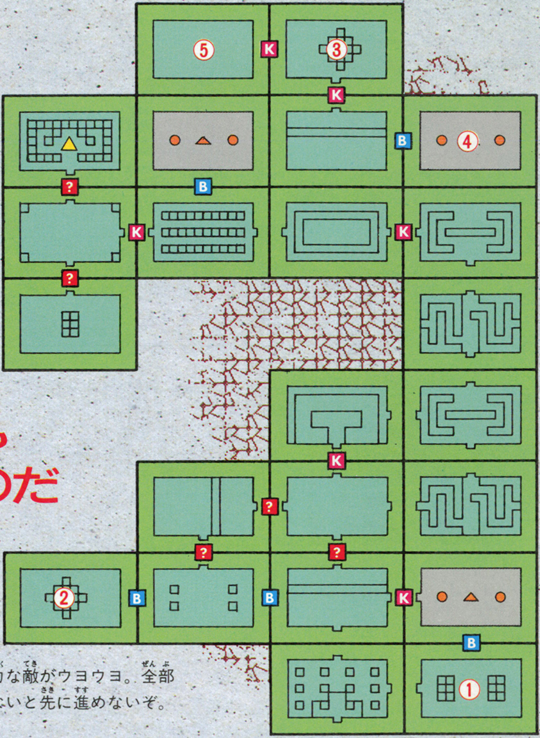
⬅ちぎれた首が飛び回って攻撃してくるぞ!

LEVEL 5

いよいよ敵が強力になってくるのが、この迷宮。青タートナックには苦しめられるだろう。薬を忘れずに！

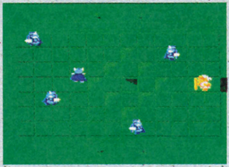
扉の記号

- **K** 鍵で開く扉。鍵は各迷宮で入手。
- **B** 爆弾で穴が開く壁。通路になる。
- **?** なんらかの仕掛けがある通路。



▲START

ワザも知性も両方必要なのだ



←強力な敵がウヨウヨ。全部倒さないと先に進めないぞ。

ルピーをたっぷり持っていけ

フィールドでの準備

敵が強力なので、まずは、マジカルソードを入手しておきたい。それから、ルピーはたっぷり持っていくこと。バクダンを持てる数を増やすチャンスなのだから。

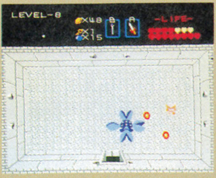
攻略のポイント

ポルスボイス初登場。IIコントローラーのマイクに叫べば一撃。②や③は、青タートナックを全滅させないと扉が開かない。100ルピーあれば、④でバクダンの持ち数を増やせる。地下室は⑤で石を押す。笛が手に入る。

LEVEL5のボス

デグドガ

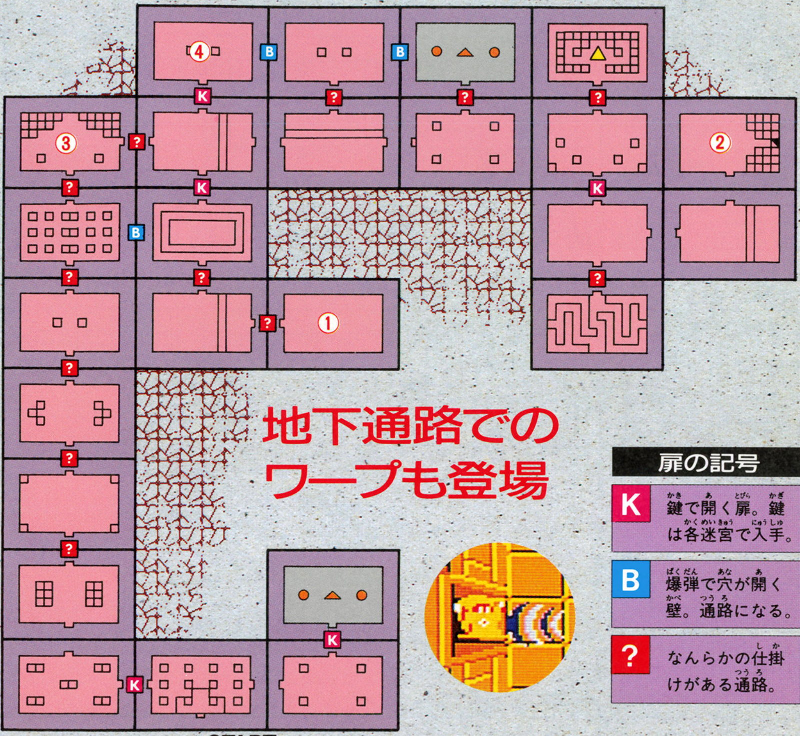
まず、ここで入手した笛の音で縮めてやらないと勝負にならない。後はブーメランと剣の攻撃で楽勝だ。



←この状態では倒せない。笛の音が弱点だ。

LEVEL 6

いよいよ最難敵の魔法使い、ウィズロープの登場だ。戦うばかりでなく、逃げることも覚えておこう。



地下通路でのワープも登場

扉の記号

K	鍵で開く扉。鍵は各迷宮で入手。
B	爆弾で穴が開く壁。通路になる。
?	なんらかの仕掛けがある通路。

ゴーマの目をねらえ!

フィールドでの準備

さまざまなケースがあるので、バクダンは目いっぱい持っていきたい。それから、キーをいくつか買いためておくと何かと便利。矢を買っておくのも絶対忘れずに。

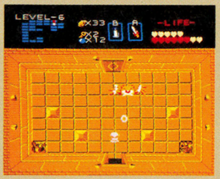
攻略のポイント

①ですべての敵を倒して石を押せば、②への階段が出現。しかし、キーを買ってあれば行く必要はない。③ではグリオークが扉の番兵をしている。④の地下にはマジカルロッド。このあたりにはバクダンで壊れる壁が多い。

LEVEL6のボス

ゴーマ

「ゴーマの目をねらえ」の言葉どおり、大きなひとつ目が開いている瞬間をねらって弓矢を撃ち込めばいい。

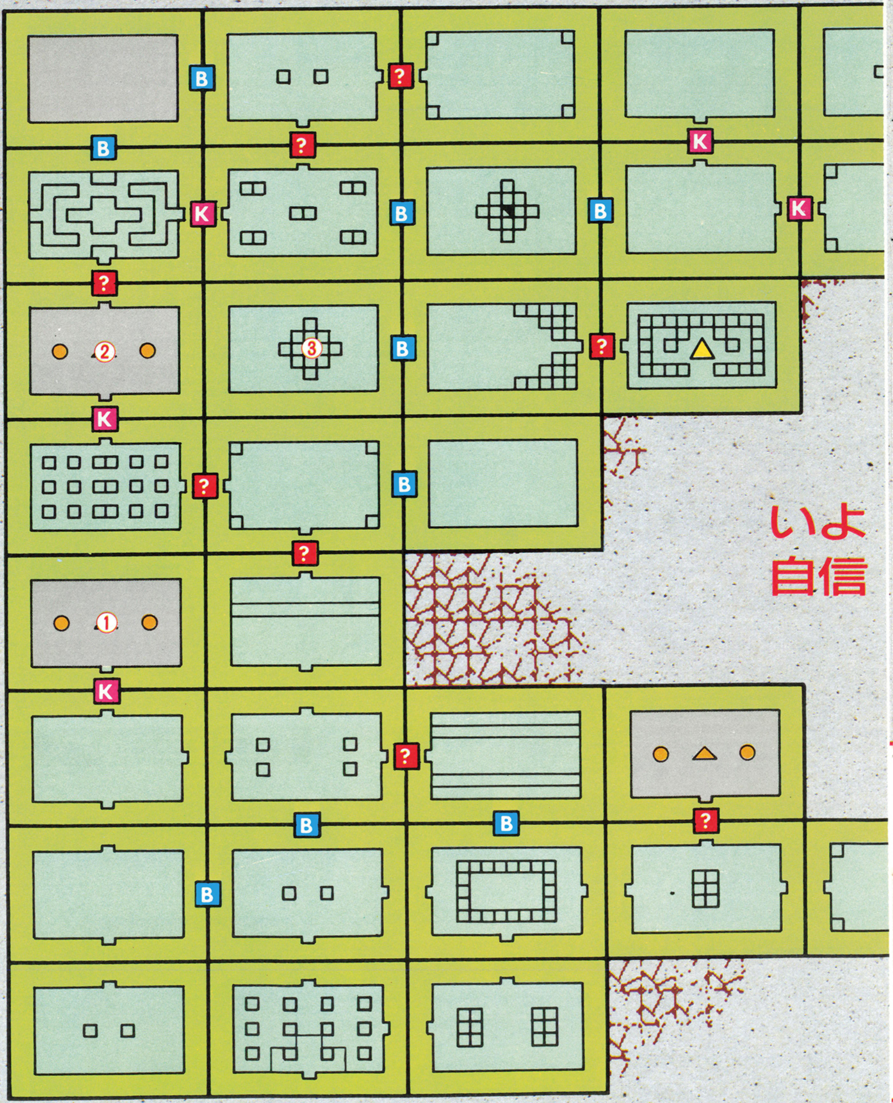


⬅ビーム攻撃は強力。盾でも避けられない。

LEGEND OF ZELDA

LEVEL 7

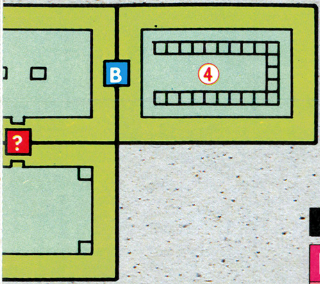
ここからはぐっと迷宮も広くなる。敵も、前半のボスクラスが続々登場。反面、構造的には理解しやすい。



いよ
自信

▲START

いよいよ終盤戦 広いけど迷うなよ！



フィールドでの準備

ここでも、バクダンの持ち数を増やすことができる。100ルピーの用意をお忘れなく。イカダ、ハシゴなどで入手できるハートのうつわは、取り忘れていないかな？　LEVEL6より先にくる手もあるぞ。

扉の記号

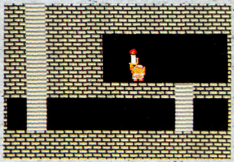
K	鍵で開く扉。鍵は各迷宮で入手。
B	爆弾で穴が開く壁。通路になる。
?	なんらかの仕掛けがある通路。



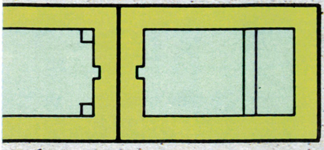
攻略のポイント

①が、100ルピーでバクダンの持ち数を増やせるポイント。まずここへ行き、後の展開を楽にしよう。ゴーリアが道をふさぐ②。どうやっても倒せない。エサをやって、どいていただこう。③へは、④からワープ。強敵が多かったが、最後はただのアクオメントスだ。

いよ迷宮の構造も複雑になってくる
のないやつは、キーを買ってこい！



⬅地上探索にも役立つ赤いロウソクだ！

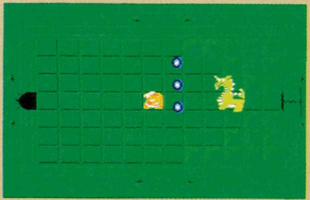


ボスキャラたちがせいぞろい！

LEVEL7のボス

アクオメントスほか

トライフォースの前にいるのはアクオメントスだが、ほかにもいろいろ登場。それぞれ攻略法は覚えているよね!?



⬆最後にこんなやつじゃ、なんだか拍子抜けだね。でも、油断せずに戦おう。

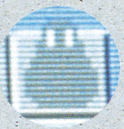
LEGEND OF ZELDA

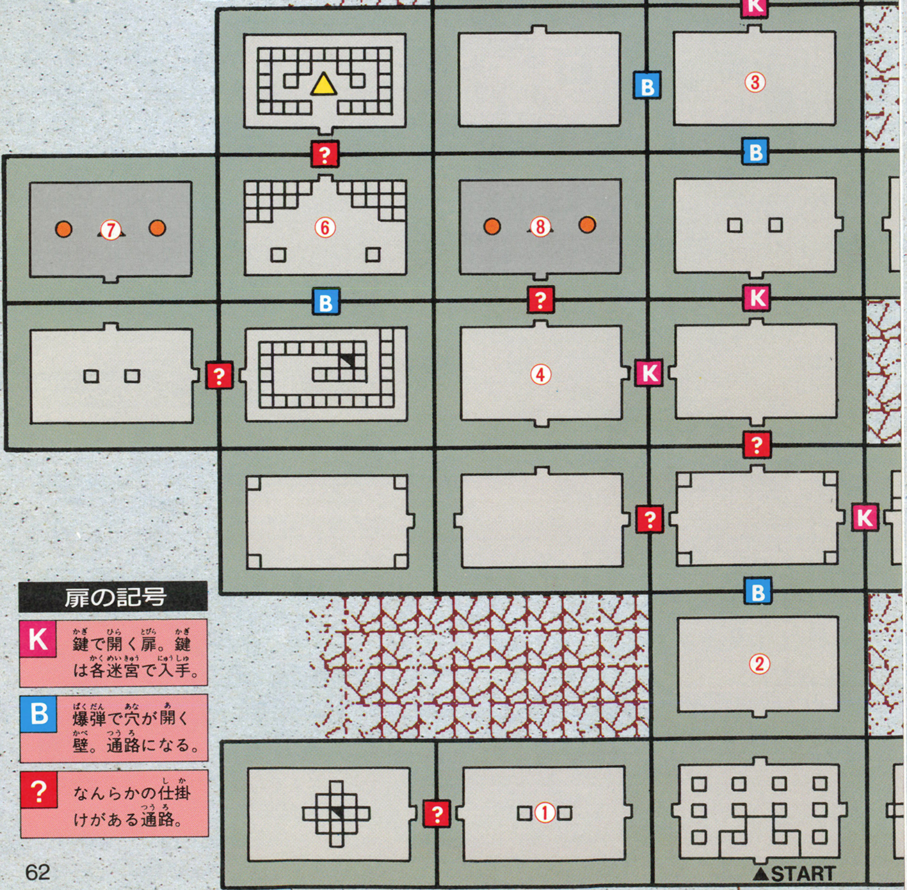
LEVEL 8

ここをクリアーすれば、残すはデスマウンテンのみ。それだけに手ごわい迷宮だぞ。

いきどまりの木の秘密、ここを見つけるヒントだ

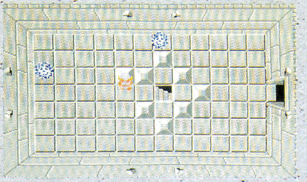




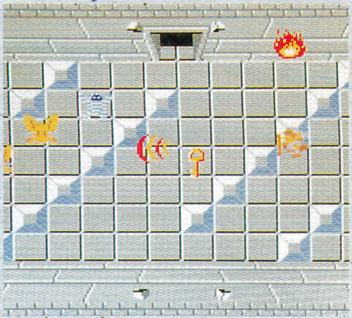


扉の記号

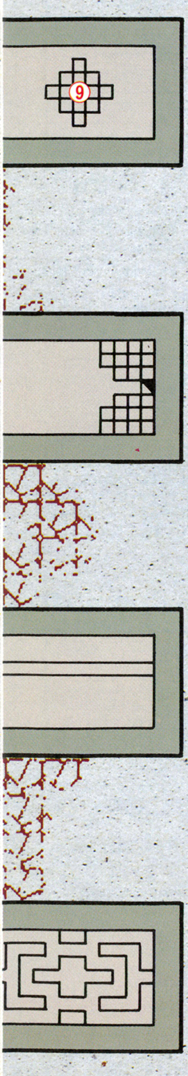
- **K** 鍵で開く扉。鍵は各迷宮で入手。
- **B** 爆弾で穴が開く壁。通路になる。
- **?** なんらかの仕掛けがある通路。



⬆ボスクラスの敵がウヨウヨ。それぞれに合わせたす速い対応がポイントだ。



➡バイブルを手に入れてマジカルロッドがパワーアップ。見よ、この派手な攻撃。



この迷宮をクリアーすれば、ついに8枚目のトライフォースが手に入るのだ!

まずはバイブルを取りに行け

フィールドでの準備

もはや準備も何もない。しかし、入り口すぐのバイブルに関しては、LEVEL7、いやLEVEL6に入る前に取りにきてもいいだろう。マジカルロッドで呪文攻撃ができるようになると、戦いがずいぶん楽になるはずだ。

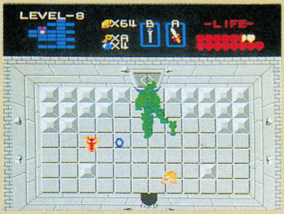
攻略のポイント

①②③にテスチタート、④⑤に青ゴーマ、そしてトライフォースの前、⑥には首の数が増えたグリオークがいる。それぞれ攻略法を確認しておくことだ。⑦⑧は、ヒント。そんなに重要ではない。⑨の地下、マジカルキーはこの迷宮の目玉商品。これでもうキーはいらない。

LEVEL8のボス

グリオーク

ここのグリオークは首が3本。首を切り落とすと浮遊して、それぞれが攻撃を仕掛けてくる。薬で体力を満タンにし、ダメージを気にせず一気にカタをつけてしまおう。実力の戦いだ。

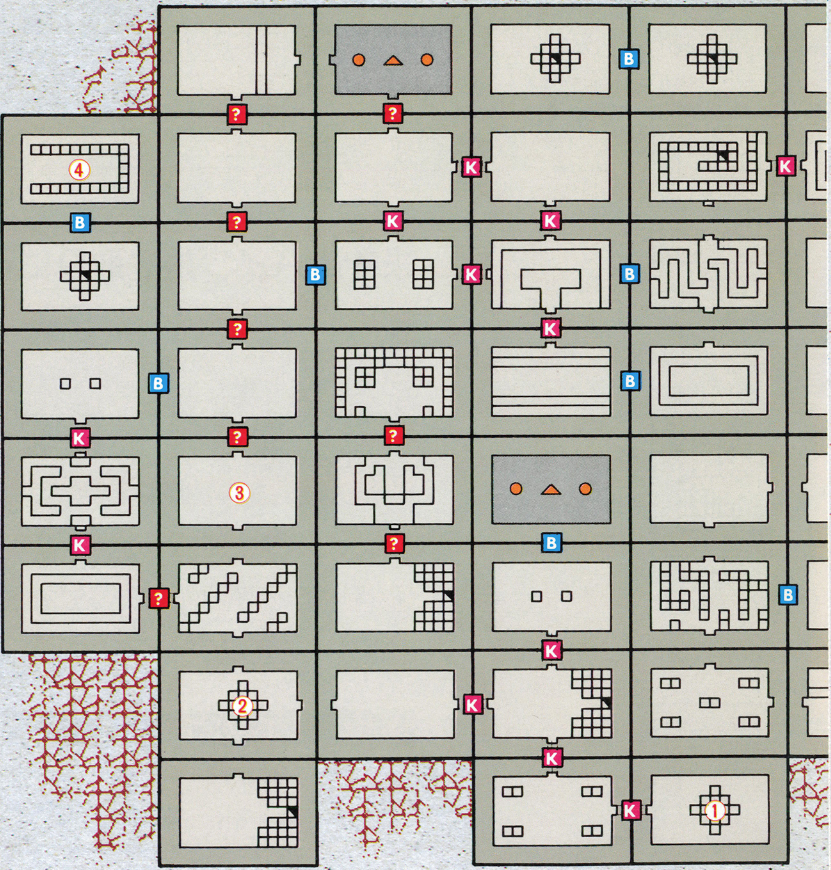


⬅ビームと首を避けながらの攻撃は、至難のワザである。

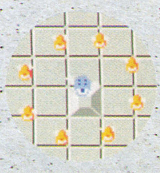
LEGEND OF ZELDA

LEVEL 9

いよいよデスマウンテン。迷宮の広さが、これまでとは段違いなのだ。一方通行のトラップにはとくに注意。



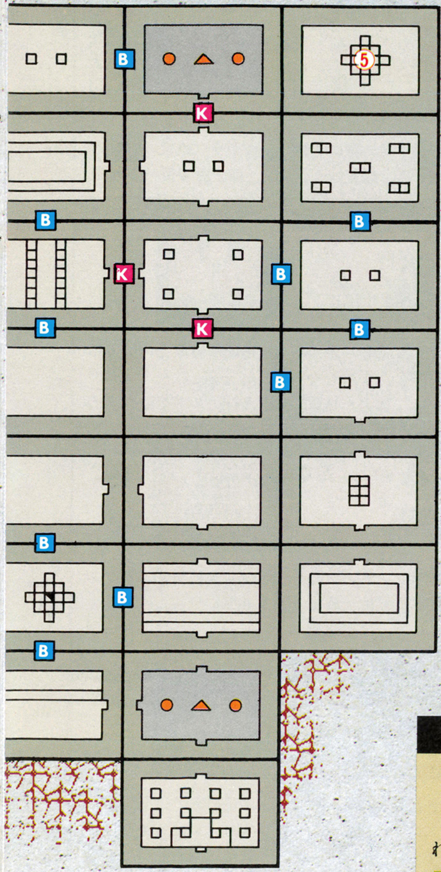
さあ、ゼルダ姫を助け出せ！



扉の記号

K	鍵で開く扉。鍵は各迷宮で入手。
B	爆弾で穴が開く壁。通路になる。
?	なんらかの仕掛けがある通路。

ついにデスマウンテンに突入！ ガノンはもう目と鼻の先だ



▲START

トラップルートに気をつけて進むのだ

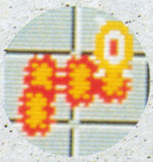
フィールドでの準備

ハートのうつわを最大数にすること、これが第一。最大数16個にひとつでも欠けるようなら、バクダンでそこらじゅうの壁を壊してみよう。もちろん赤い薬は用意し、バクダンも目いっぱい持ちたい。

攻略のポイント

基本的には、マップをにらみつつルートを研究するしかない。だが、いくつかの点に注意することはできる。まず、①②など、数多い地下通路のつながりを理解すること。それから、③から上に続く一方通行ゾーンにはくれぐれも注意したい。④の銀の矢は比較的簡単に入手できるが、赤い指輪は⑤の隠し部屋の地下だ。

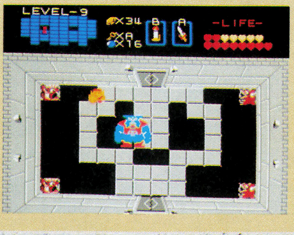




LEVEL9のボス

ガノン

マジカルソード、銀の矢、赤い指輪の3点がそろっていれば勝てる。最初はでたらめに剣で切りつければいい。偶然で何度か当たれば、ガノンは茶色くなるはず。そこを銀の矢でとどめ。



⬅ガノンはテレポート移動する。薬を使うなら早めに。

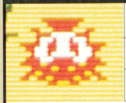
LEGEND OF ZELDA

敵モンスターリスト

表のみかた

このゲームには、同じモンスターでも強さの違う色違いのキャラが多数出現する。ほとんどの場合、弱いほうが赤色、強いほうが青色だ。そこで色違いが登場するキャラについては、赤青それぞれの強さを評価した。評価は10段階にわけてあるぞ。

オクタロック



強さ	
赤	1
青	2

陸のタコ。赤は最初のソード1発、青は2発で倒せる。岩を吐く。

モリブリン



強さ	
赤	2
青	3

体力は多少あるが、それよりも槍投げ攻撃に注意。盾で受けて斬る。

テクタイト



強さ	
赤	2
青	1

動きのす速い赤に注意。青はルピー稼ぎの絶好のカモ。攻撃力は低い。

ピーハット



強さ
2

強敵ではないが、停止中しか攻撃できないので、倒すのは難しい。

リーバー



強さ	
赤	2
青	4

砂地にひそみ、足元から出現し、またもぐっていく。体力が高い。

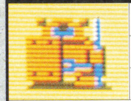
ゾーラ



強さ
3

水面から顔を出してはビームを吐く。マジカルシールドで避けろ！

アモス



強さ	
赤	4
青	5

触れると動き出す石像。攻撃力があり、とくにす速く動くタイプは危険。

ギーニ



強さ
5

幽霊。墓石に触れると出てくる。実体を攻撃すれば全滅する。

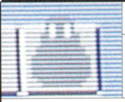
ライネル



強さ	
赤	8
青	9

デスマウンテン周辺を警護する、地上最強の敵。ビームは超強力。

ゾルとゲル



強さ
1

ゾルを攻撃するとゲル2匹に分裂。ホワイトソードならゾルも一撃。

ロープ



強さ
2

正面に回るとまっすぐダッシュしてくるが、弱い。宝をよく出す。

キース



強さ	
赤	1
青	1

弱いが意外に倒しにくい。バイアが分裂したものは赤いが、同能力。

バイア



強さ
3

動きが読みにくい。キースに分裂するが、ホワイトソードなら一撃。

スタルフォス



強さ
1

地下の敵では弱い部類。宝もよく持っている。裏では強くなって登場。

ゴーリア



強さ	
赤	4
青	6

ブーメラン攻撃は強力。あわてて倒そうとせず、ものかげから攻撃だ。

ギブド



強さ
5

ミイラ男。動きは鈍いが、体力、攻撃力とも高い。宝をよく出す。

ウォールマスター



強さ
4

強くはないが、いやな敵。一度捕まると迷宮の入り口まで戻される。

バブル



強さ
破壊不能

触れるとしばらく剣が抜けない。赤に触れてしまったら、青で治療。

ホントーにいろんなやつらがいる。地味に歩いてるやつ、飛び道具を投げてくるやつ。さらに迷宮には、バクダンや盾を食うやつまでいるから困ったもんである。

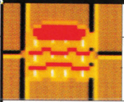
ポルスボイス



強さ
6

まともに戦うと、倒しにくい。IIコントローラーで音を出せば全滅。

ライクライク



強さ
7

体力、攻撃力とも高いが、捕まると盾を食われるのが何よりの恐怖。

ウィズローブ



強さ	
赤	6
青	10

テレポートしての連続魔法攻撃が強力。赤だけはパターンが読める。

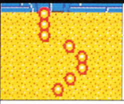
タートナック



強さ	
赤	7
青	9

強い。その上、正面からの攻撃は盾でかわされる。バクダンが有効。

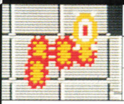
モルドアーム



強さ
3

巨大ミミズ。連なった体節をひとつずつ消せばいい。動きは遅い。

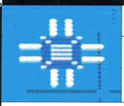
ラモネーラ



強さ	
赤	4
青	5

スピードアップしたモルドアーム。近寄らなければ危険はないが。

トラップ



強さ
破壊不能

迷宮の部屋の四隅に配置され、侵入者をはさんで攻撃。

石像



強さ
破壊不能

固定した位置から断続的にビームを吐く。複数だと危険。

ボスモンスターリスト

トライフォースを守っていたり、扉の前でがんばっていたり。番人の役割を負わされた、特別な攻略法を必要とするモンスターたち。奇妙な声を発しているのが特徴だ。



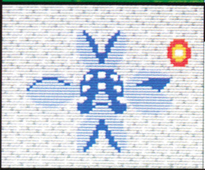
アクオメンタス

3方向へのビームが武器。しかしこのビームには死角があり、それに気付けばザコ同然だ。



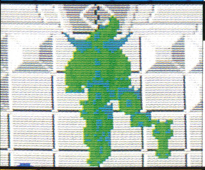
ドドンゴ

危険な敵ではないが、堅牢な表皮を持ち、バクダンなしには倒せない。倒し方は2とおり。



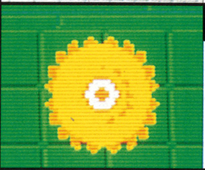
テスチタート

4本の触手をかざして暴れる植物モンスター。体力があれば剣でも倒せるが、バクダンが楽。



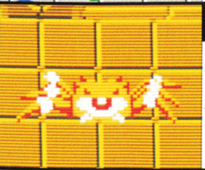
グリオーク

長い首を振ってビームを放ち、切り落とした首も攻撃してくる。首の数が多いほど強い。



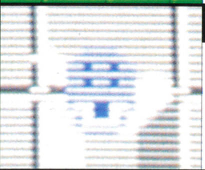
デグドガ

笛の音で縮めないと攻撃できない。小さくなったらブーメランで動きを止め、剣で倒す。



ゴーマ

ひとつ目の蟹モンスター。ビームを避けつつ、目が開いたら弓矢で射る。青はこれを数発。



パタラ

親を中心に、多くの子がさまざまな円軌道で回っている。子をすべて消さないと倒せない。

RPG

CLASSICS OF ROLEPLAYING GAME

ファミコン通信

4月19日号特別付録

平成３年４月19日発行(隔週金曜日発行)　第６巻　第８号　通巻129号　PRINTED IN JAPAN